Las Guías

MARCA player

SUPER MARIO GALAXY 2™

EXCLUSIVA PARA NINTENDO WII

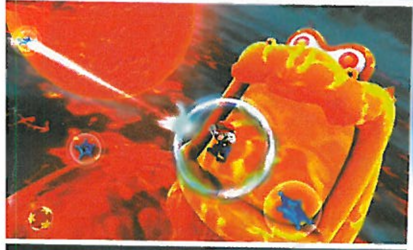
ENCUENTRA LAS 120 ESTRELLAS VERDES

CONSEJOS Y LISTA DE ESTRELLAS

COMPLETA EL JUEGO CON TODOS LOS SECRETOS











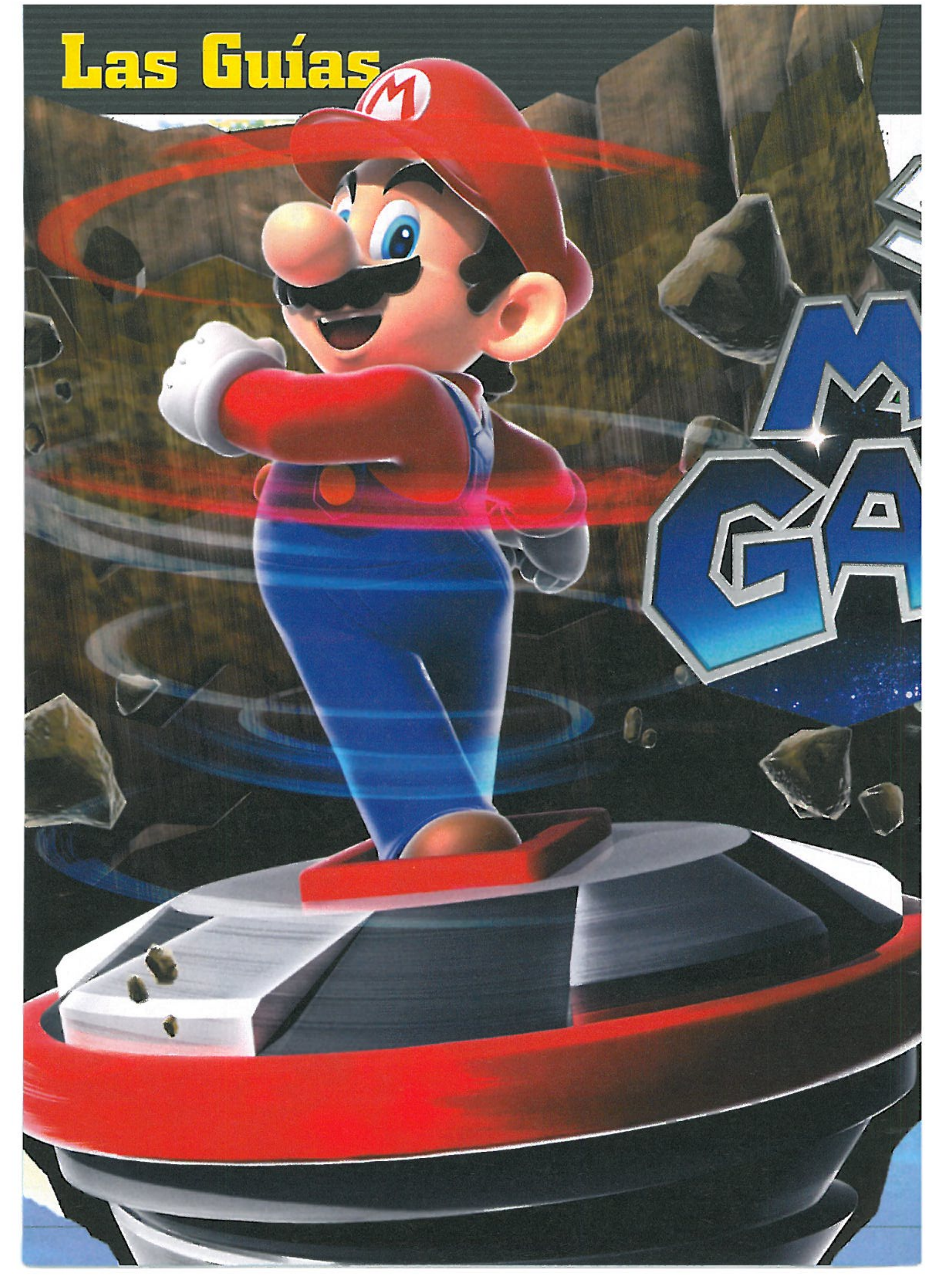






CONTENIDOS







Por D. Caballero

SUPER MARIO GALAXY 2™

CORRE, SALTA Y VUELA MÁS QUE NUNCA SIN PERDERTE EN EL ESPACIO

Por fin terminó la cuenta atrás y el nuevo salto espacial de Mario es una realidad en tu Wii. Nintendo ha intentado divertir más y mejor que con el primer *Galaxy*, y que lo haya conseguido es todo un acontecimiento. Sabían que los más jugones exigían más saltos, más secretos y más desafíos, pero además tenían que aparecer cosas de los Mario clásicos y nuevas locuras.

¿Más largo, más creativo y más complicado? Hay que disfrutarlo al 100%, y con esta guía tendrás siempre a mano una referencia para tu mayor aventura. Podrás descubrir cómo está estructurada y las posibilidades que tienes para avanzar. Te servirá el listado completo de ¡242! estrellas, para ir marcando las que te faltan o las que más te gustan. Y si no conoces los secretos que esconde *Super Mario Galaxy 2* o no sabes cómo activar nuevos modos de juego, te contamos la forma de desbloquearlo todo. Finalmente, el reto más difícil es hacerse con las estrellas verdes. Encontrarás la localización y la forma de alcanzar todas y cada una, además de un buen puñado de consejos. Let's-A-Go!

EMPEZANDO

Desarrollo del juego

Para tratarse de un título de plataformas, el nuevo *Mario* tiene muchas horas de juego y un montón de incentivos para seguir explorando la galaxia. Pero, ¿cómo va todo esto? Quizás hayas oído hablar de estrellas, coronas, secretos o récords, y sin embargo aún no sepas realmente la forma de ir avanzando en el juego y conseguirlo todo.

Lluvia de estrellas

Super Mario Galaxy 2 hereda la estructura de estrellas que inventó *Mario 64*, evolucionada tras casi 15 años y dos juegos más utilizándola. Básicamente, las estrellas sirven tanto para avanzar como para completar el juego, pero aunque son las protagonistas, ni son todo lo que hay que encontrar, ni son necesarias todas para avanzar.

Nos explicamos. Las estrellas doradas de toda la vida se llaman superestrellas, y son el objeto que hay que tocar para completar una misión. En total hay 122, a conseguir entre seis mundos y el mundo secreto; mundos que a la vez contienen un total de 49 galaxias, lo que serían los niveles del juego. En cada galaxia se pueden conseguir de dos a tres superestrellas (misiones), y así se define el desarrollo básico del juego: llega hasta el final del nivel, vence a un jefe, encuentra un camino secreto, reúne ciertos objetos... La mayoría de las superestrellas se consiguen cumpliendo un objetivo claro, explicado en el nombre de la misión y bastante guiado durante el recorrido del nivel. Pero también hay superestrellas doradas secretas, que

CONSEJO

Equipo estelar

No desestimes el modo cooperativo. Para algunas zonas complicadas, créenos: es la mejor salida. Coge a algún colega y ponle con el puntero a detener a los enemigos o a proporcionarte setas y monedas. Pasaréis un buen rato y esas estrellas imposibles caerán tras un trabajo de equipo.

Yo, shi

Y yo, también. Con el dinosaurio puede que te sientas algo más inseguro al corretear, pero tienes más posibilidades en todo lo demás. Aparte, esta vez es más paciente y no te deja abandonado como en otros juegos. Tú no lo harías.



se encuentran saliéndose del guión de la misión y curioseando.
Dos cosas más sobre las superestrellas. Aquí se estrenan las estrellas de bronce, que son igualitas y cuentan lo mismo para el juego, aunque quitarán brillo a tu palmarés. Son las que se otorgan al jugador que utiliza la guía automática del juego para pasar una misión, y deberá hacerla por sí mismo para convertirla en dorada. Por otro lado están los cometas, que simplemente cambian las reglas de una misión, proponiendo un nuevo desafío con una nueva superestrella de premio. La novedad en *Galaxy 2* es que para que vayan apareciendo los cometas en las misiones y puedas alcanzar las superestrellas que te faltan necesitas que suba tu contador de monedas cometa. Las monedas aparecen en sitios algo más difíciles de alcanzar, y deberás ir recogiendo una por galaxia para que los cometas aparezcan aleatoriamente en galaxias previas.
Bien, las superestrellas son las misiones, las galaxias los niveles y los mundos... ¿cómo pasar de mundo? La galaxia final de cada mundo termina en una batalla contra Bowser o su hijo Bowsy. Al derrotarlos, liberan, por si no tenías suficiente, un nuevo tipo de estrella: las maxiestrellas. Cuentan igual que una superestrella, pero son el poder central del juego y por eso van abriendo mundos posteriores.

Saltando sin pararrrrr

Ahí no acaba todo. A las galaxias se accede ahora mediante un mapa de cada mundo, y para atravesar algunas zonas no sólo se pide un número mínimo de superestrellas, sino que a veces deberás pagar hasta con trocitillos de estrella, esos cristales que bañan la galaxia y que puedes acumular y disparar.
Y cuando llegues a las 120 superestrellas te llevarás la gran sorpresa: por cada superestrella dorada que cogiste aparecerá una estrella verde escondida, y ahora no tendrás pistas evidentes ni te llevarán de la mano. Tendrás que apañártelas tú solo buscándolas por el espacio... o ayudarte con esta guía.
De todos modos, no te asustes con tantos parámetros porque siempre recibirás información de tu estado actual, y recuerda que hasta que no salga una corona de oro en tu perfil, no lo habrás visto todo. Y entonces podrás seguir jugando, incluso intentar superar tu tiempo en cada misión en modo contrarreloj (o si te atreves, el de los encargados del juego).
Si quieres aún más detalles, puedes encontrar las cifras y tipos exactos de estrellas y otros objetos que necesitas para hacer el 100%, además del listado completo de estrellas, al final de esta guía.

CONSEJO

La mejor ciencia

Los juegos de plataformas pueden requerir reflejos y habilidad con el mando, pero en cuanto te haces a su manejo (y Mario se controla de maravilla), todo se reduce a una clave: la paciencia.

Si algo medirá este y otros juegos de saltos, eso es tu capacidad para esperar el momento justo, para evitar precipitarte o para aguantar todo el bombardeo que pretende desconcentrarte. Como gimnasia artística en el Reino Champiñón.

120 Estrellas Verdes

Las 120 estrellas verdes son uno de los mayores regalos que se han encontrado en un *Mario*. Cuando creías que lo habías visto todo, te empujan a explorar cada rincón de cada galaxia como un plataformero experto. Nuestros consejos: pasea por las zonas más recónditas o sospechosas, intenta rebotes y saltos imposibles y, sobre todo, permanece atento a los planos de presentación, escudriña las galaxias con la vista en primera persona, mira las sombras y ponte auriculares para escuchar la presencia de estrellas escondidas en la cercanía.

Para las que se te resistan, porque no las encuentras o porque no sabes cómo tocarlas, aquí tienes nuestra guía con todas las estrellas verdes, en orden y numeradas.

MUNDO 1

Galaxia Jardines Siderales

1. Empezamos muy facilito. La primera estrella verde del juego no es un gran secreto, pues verás su sombra al lado de la caseta de Yoshi. Prueba a rebotar contra la pared y ve acostumbrándote a saltos más complicados, porque algunas verdes serán mucho más inalcanzables.
2. Esta estrella es una declaración de intenciones, ya que te encontrarás en la misma situación varias veces. Avanza hasta el final de la zona de plataformas amarillas que desaparecen y sube hasta la torre. Hay que estar atento y tener paciencia, por eso deberás evitar coger el impulsor naranja (por mucho que te invite a volar). ¿Qué se oye? Si miras tras la valla blanca, encontrarás tu premio. Calcula y salta.
3. No tendrás muchos problemas para saber la situación de tu objetivo si has sido un jugador observador, ¿verdad? Para alcanzarlo, en lugar de salir de la estructura cilíndrica, salta al final por encima del teletransporte.

Galaxia Estrella de Yoshi

4. Con que aquí estaba el dinosaurio, ¿eh? La primera estrella verde reside encima de la moneda cometa, encima del montículo. Está algo elevada, así que escoge tu opción si aún no te has bajado de tu amigo: o das un salto lateral y luego apuras flotando en el aire o saltas desde el lomo de Yoshi pulsando Z + A. Te recomendamos esta última

CONSEJO

Como una nube

Mario nube es realmente más ligero. A lo mejor no te habías percatado, pero tarda algo más en caer al suelo, llega más lejos con sus saltos y, por supuesto, puede posarse en las nubes.

Tenlo en cuenta a la hora de realizar un triple salto, cuando quieras caer con el trasero sobre algún enemigo u objeto, o en el momento de realizar un giro de salvamento.

También recuerda que pierdes el traje con un toque.

¿Dónde fue Yoshi?

Yoshi te deja una nota diciendo que ha ido a ayudar a alguien, pero cuando lo encuentras en la galaxia con su nombre, sale del huevo y no te deja muy claro qué estaba pasando. ¿Qué más da? Vamos a darle su merecido a todos esos erizos rojos.

forma, porque más adelante te será muy útil. (Vale, también puedes hacerlo sin el dinosaurio, con salto hacia atrás y giro...)

5. ¿Recuerdas esa especie de naranja enorme que se transforma en anillo estelar? Una vez más, aguanta la tentación de impulsarte y haz caso a tu oído, porque por ahí cerca, a la derecha, suena una nueva estrella. Está al alcance de un salto flotante si vas con el dinosaurio.
6. Deberás demostrar lo que has aprendido con Yoshi en las primeras estrellas verdes. En la zona de acrobacias entre flores a base de lengüetazos no sigas el camino hasta la superestrella, sino escala hasta lo más alto (donde hay un fondo de vallas de madera), flota con Yoshi y lánzate desde el dinosaurio con Z + A para alcanzar la estrella.

Galaxia Esquiva y Excava

7. Esto se va complicando. Detente en el planeta en el que tienes que atravesar unas torres de polo a polo. El ecuador está delimitado por una valla roja y la estrella verde se ve en primer plano, encima de la valla, cuando cavas de lado a lado. Sitúate justo en el centro, pegando la espalda a la valla y salta hacia atrás con Z + A para posarte en el poste gris. Ya estás a un salto de tu premio.
8. Vamos a estrenar el triple salto, que nos encanta. Otra vez, no cojas el anillo estelar que te espera pegado a unas plataformas amarillas parpadeantes, pues escucharás el sonido de la verde recompensa y verás su sombra en la última baldosa. Si das tu tercer impulso desde la zona amarilla y te apoyas en un giro para llegar más lejos será tuya.
9. También lo verás más adelante: el taladro, por mucho que te guste, a veces es un estorbo porque no permite hacer algunos saltos ni rebotar. Cuando estés en la zona de vista lateral y hagas un hoyo de 90° saliendo a la derecha, casi la cogerás sin querer. Déjate golpear por el enemigo para tirar el taladro y rebota en el saliente para alcanzarla.

Galaxia Nubes de Algodón

10. ¡Quieto! ¡No salgas corriendo! Podrías dar vueltas y vueltas por esta galaxia y nunca encontrarías esta estrella, por ansioso. ¿Es que no te has fijado en esa sombrita nada más comenzar? Hazte con una flor nube y guárdate las tres plataformas esponjosas. Súbete al pino, salta haciendo el ídem y estarás a tres sonrientes nubes de esta amiga que te esperaba en las alturas.
11. Sobre los tejados de las casetas del comienzo encontrarás una pared

120 VERDES

CONSEJO

Mario 'loca'

¿Qué hago? ¡Mario Roca se me va de las manos! Claro, como va rodando y pulsar A lo lanza a toda velocidad, no parece haber forma de detenerlo.

Intenta pulsar A + Z en el momento justo y pararás la locura.

También recuerda que la dirección de salida se puede ajustar en los instantes que derrapa justo cuando agitas el mando. Y que hay elementos rompibles que no te interesa tocar.

Trajeado

Mario Nube y Mario Roca se estrenan en este juego, mientras que Super Mario (super estrella), Mario Fuego (flor de fuego), Mario Abeja, Mario Boo y Mario Muelle vuelven desde el primer *Galaxy*. Súmalos a Yoshi y tienes un buen abanico de poderes especiales.



Jefazos
Recuerda la regla: con tres golpes deberían caer. Antes de cada uno sueles tener la posibilidad de comprar o coger una seta refuerzo.

de piedra. En lugar de seguir tu camino hacia las nubes del acantilado, alcanza la máxima altura mediante saltos hacia atrás y nubes propias en los puntos más altos, apoyándote en la pared para subir aún más. Si miraste desde el pino del principio ya conocerás esta ubicación.

12. Ahora llega hasta el final, al cinturón nuboso que rodea el último pico. Si oteas el horizonte con la vista en primera persona, a la izquierda verás una colina verde coronada con una estrella del mismo color. Ya sabes: saltos-nube y es tuya. Fácil.

Galaxia Vuelta y Vuelta

13. Ah, ya no vale eso de agitar el mando para durar más en el aire, ¿eh? No te preocupes, si lo haces bien, el último giro te llevará a la estrella y no tendrás que caer al vacío. Está en la zona de barreras eléctricas, y como en otras ocasiones, su sombra la delata. Si te fijas con las baldosas puestas en rojo, verás una sombra descarada tres casillas a la izquierda de la vida que espera sobre una baldosa azul. Calcula tu triple salto de derecha a izquierda y apóyate finalmente en el impulso que te decíamos. Si prefieres ajustar bien tu salto, no uses el giro en los intentos de prueba o perderás una preciada vida.
14. Se esconde en la zona donde los Chomp Cadenas (conocidos cariñosamente en la redacción como 'Bolaperros') ruedan y ladran. Escucha

atentamente, está cuatro casillas más allá de la vida. Prepara un salto hacia atrás cuando te dejen respirar. Puedes hacerte el acróbata y dar un deslumbrante triple salto, pero menos lobos que no es necesario.

Galaxia Patasarriba

15. Toma una biodramina para los cambios de gravedad y avanza hasta coger la flor de fuego. Verás la estrella cuando pases de la zona de madera rosilla (vista lateral) a la de madera verde (vista cenital), en la parte más alta. Si saltas desde la segunda zona hacia atrás y aguantas el tirón gravitatorio con un giro, será tuya. Mata primero a los goombas y espera a que termine la flor para poder hacer el giro.
16. Poco después, cuando estás literalmente patas arriba y los tres últimos Roca Picuda quieren aplastarte contra el suel... er... ¿techo?, súbete al último y verás el salto evidente a la derecha.

Flotilla Funesta de Bowsy

17. Saltar desde los Roca Picuda es un deporte sano. Como ya sabemos que lo dominas, no tendrás problemas para subirte en el primero que sale, cerca del límite de la fortaleza, junto a las estatuillas de Bowsy (aquí cogiste la moneda cometa). Salta desde la roca y pósate SOBRE la muralla apoyándote en un rebote en la pared. Ahora podrás correr por el borde, saltando entre las almenas, para llegar a la torre de la izquierda, desde cuyo interior brilla un resplandor verdoso que ya conoces. De las más escondidas, aunque la 1UP en la almena era una pista.
18. Entre los pinchos morunos de bolas de fuego, coge el champi que te pone seis quesos de vida; ya sabes que en los *Mario* no hay nada puesto por casualidad. Ésta es de nuestras favoritas, porque tendrás que sacrificarte... literalmente. Está sobre la esfera de lava, tras el anillo estelar. Lánzate a quemarte el trasero: los saltos de dolor tendrán un consuelo brillante si consigues dirigirlos bien. A lo mejor puedes hacerte con ella sin quemarte, con un salto largo, pero ya sabes que las heridas de guerra están para lucirlas.

MUNDO 2

Galaxia Serrería Rompecabezas

19. Un poco de habilidad para conseguir esta estrella verde. Nada más comenzar, echa el vistazo obligatorio en primera persona. Está sobre un bloque sorpresa, pero no se trata de uno cualquiera, sino de esos que se golpean mediante un trampolín porque están más altos de lo

120 VERDES

CONSEJO

OTRAS FORMAS

Las estrellas verdes y otros objetos medio escondidos como las monedas cometa se pueden alcanzar de diferentes formas. Nosotros te contamos la(s) que se nos ha ocurrido durante la partida y ha funcionado, pero quizás encuentres soluciones más interesantes o divertidas por tu cuenta. El diseño de niveles deja espacio para improvisar varias técnicas, y a veces te sorprenderá que lo que te parece una locura, funciona.

AVENTUMARIO

Los rompecabezas como el de esta galaxia, los interruptores o los objetos coleccionables acercaron a *Mario* al género de las aventuras desde que corrió en tres dimensiones en Nintendo 64. Siguen teniendo un papel secundario.

CURIOSO

MÁS RUIDITOS DESDE EL MANDO

Cuando juegas en cooperativo, el jugador 2 (que maneja el puntero) puede hacer soniquetes con la cruceta y los botones.

Más allá de esto es muy divertido comunicarse durante la partida y discutir la mejor estrategia. Este *Galaxy* tiene un multijugador más profundo que el primero, aunque suponga un ligero añadido.

CONSEJO

LA BOLSA O LA VIDA

Las monedas siguen siendo tu salvavidas más cercano. Como en *Galaxy*, por defecto sólo aguantarás tres golpes antes de caer, y te aseguramos que en cantidad de situaciones se te quedarán cortos. Ten siempre un ojo sobre la moneda más cercana y dispara trocitillos a las flores.

normal. Con un poco de maña deberás esquivar el bloque cuando te lances y posarte sobre él usando un rebote y un giro en el aire. Ahora, lo de siempre: agáchate y a por ella.

20. Anota ésta en tu lista de las más difíciles de alcanzar. Su posición es bastante evidente, pero sólo tendrás una oportunidad "en la vida" para cogerla. Entre sierras y maderas, ¿te acuerdas del tablón vertical? Pues tienes que correr antes de que caiga, calcular un triple salto para apoyarte sobre su parte más alta y rebotar para coger el premio. Recuerda siempre la referencia de la sombra de la estrella y su sonido.
21. Eso de dejarse caer hacia la muerte para encontrar un secreto es un clásico en los *Mario*, y con esto de las sierras era de cajón (de madera). También se ve desde el comienzo de la galaxia: cuando llegues a los dos cajones con tapa rosa, uno de ellos con una sabrosa 1-UP, escucha el sonido y déjate caer para coger la estrella verde a placer.

Galaxia Cataratas Lejanas

22. Vamos con las guindillas del poder. Salta con el primer anillo estelar y cuando llegues a la pared de tres caminos, sigue el de la izquierda (donde está la moneda gigante). En lugar de hacer la diagonal de las monedas que surgen, vuelve a pegarte a la izquierda y coge otra guindilla evitando los tacos de madera. Así podrás subir a lo alto de la torre y hacerte con la estrella (y de paso, una vida extra).
23. Bastante dificililla: haz el camino normal de la galaxia, y cuando pases el segundo checkpoint, donde el puente de madera y los postes horizontales, deberás salirte del tablón y posarte sobre la madera morada encima de la moneda cometa. Ahora coge la estrella a la derecha.
24. Si te ha gustado lo de subirte al taco morado, puedes volver a hacerlo para intentar alcanzar la última. Está muy, muy alto, sobre el puente colgante. La idea es saltar con Yoshi, flotar y cuando comience a caer, lanzarse desde su lomo. Si eres un tipo sencillo y odias los tacos morados, mejor sigue un poco más hasta llegar a las flores. Si te das la vuelta en la más alta y flotas hacia la derecha, te quedará más a tiro.

Galaxia Cantera Bolera

25. No hace falta ir muy lejos en esta galaxia para encontrar las tres estrellas verdes secretas. Si eres pillo, todo irá 'rodado'. La primera de todas puede parecer la más complicada. La verás nada más comenzar, encima del puente levado. Obviamente, si te conviertes en roca



y bajas el puente, adiós estrella. En lugar de eso, dirígete con tu traje habitual al puente aún vertical y fíjate que las vallitas del puente, aunque son pequeñas, sirven para ir rebotando de lado a lado. Deberás dar un giro en cada salto; retrásalos un poco o no irás tomando altura. Cuidado cuando estés arriba, es fácil salirse de la emoción.

26. Muy prontito también: cuando vas hecho una bola y hecho un fiera a tirar todos los bolos y pegar un salto en la rampa, mejor detente antes de ésta y mira lo que esconde detrás.
27. Y otra cercana y algo escondida. Salta desde los bolos hasta la siguiente isleta, donde esa especie de albóndigas rocosas giran en torno a un cristal. Al fondo, en el saliente donde te espera un nuevo champi roca, asómate al abismo y hazte con el brillante.

Galaxia Gruta Gélida

28. Juega normal, llegando hasta la laguna, congelándola y escalando las cataratas, como hicieras al pasarte el juego. Justo después de la superestrella cristalizada (ahora estará sin su color dorado) está la estrella secreta. Muy, muy fácil.
29. Como hemos congelado el asunto, ahora podemos acceder a la otra cara de la galaxia-isla, con multitud de saltos en 2D. Llega hasta el final aquí también, y cuando alcances los alucinantes caminos de agua flotante síguelos más allá de la vida extra. Verás que si te tiras por un

Amigos

Piensa en los enemigos como plataformas o resortes adicionales. No tienen por qué ser siempre una molestia, y en el caso de los Roca Picuda deberás sacarles provecho más de dos veces.

120 VERDES

Mucho más 2D
Y eso no significa más plano. *Galaxy 2* contiene multitud de secciones desde vista lateral. Lo mejor: que se desmarcan de las ideas de la serie New.

Más N64
Cambia a la Floruga por un Pingüino grande y picudo y la madera por hielo. Bueno, y Mario debería ir sobre sus posaderas...

saliente con una moneda, caerás sobre tu premio.

30. Volvemos a patinar y a bucear, y volvemos a llegar a los caminos de agua. Deja atrás la segunda estrella verde y continúa el nivel hasta el final. Cuando cojas la llave que libera al destello, ve a la tubería pero no te metas: corre hacia la izquierda y pega un salto largo con Z.

Galaxia Descenso Tropical

31. Relájate, disfruta de la atmósfera tropical y de un descenso placentero, porque casi te puedes dejar caer hasta la primera estrella, escondida en el arco que se traga el río sobre el segundo 25 (en el arco superior te dejas una vida).
32. También puedes disfrutar del viaje y las vistas en este segundo vuelo. La estrella verde está casi al final; cuando veas el gran sol tipo *Mario Sunshine*, no te obceques en atravesarlo y lánzate a la derecha nada más salir de la garganta. Toca la estrella sobre el pico rocoso.

Galaxia Floriflor

33. Otra tanda de saltos laterales clásicos. Si tienes alergia, tápate nariz y boca, porque ésta es la galaxia más primaveral. Hacia el final del nivel, en la zona de los frutos que te hacen rebotar, vuela en vertical por encima del último enemigo antes del madero. Puedes apoyarte en el pequeño fruto que hay justo delante del pachorrón con casco.
34. Tendrás que ir más allá de la primera estrella, pasando el madero con



la bandera de checkpoint. Supera la zona de postes y en el segundo columpio, en lugar de seguir avanzando, salta hacia atrás, que algo se escucha por ahí. Coge carrerilla desde la plataforma de los trozos de estrella y vuela hasta la verde.

Ciudadela Caldera de Bowser

35. De las más escondidas del juego. Justo tras las plataformas que se giran con mala uva hay dos pasillos haciendo una 'L' con grandes Rocas Picuda haciendo guardia. Si te sitúas en la plataforma que sale del ángulo de la 'L' y miras atentamente, verás cierto resplandor salir tras la roca que aguanta en la lava. La mejor forma de cogerla sin quemarse es dando un salto largo sobre la roca.
36. Pasa ahora de los Roca Picuda o aplástalos sin piedad. Pasa la bandera de checkpoint y los calavera comenzarán a comerse el suelo delante de tus pies. A veces no son tan malos, mas la primera pareja sólo quiere enseñarte la estrella escondida bajo el suelo.

MUNDO 3

Galaxia Troncos Huecos

37. El nivel comienza con la escalada al gran árbol, a base de hinchar a Yoshi. Es el momento de esquivar otro anillo estelar: una rama más arriba está un colega de madera. Otra más y hay un champi regene-

120 VERDES

Anillos estelares

También los llamamos 'impulsores'. Son las estrellas naranjas que te lanzan a otro planeta o plataforma. Puede haberlos grandes o pequeños, para saltos astronómicos o intraplanetarios.

CONSEJO

Ataque lengua

La lengua de Yoshi también sirve para innovar en tus ataques. Algunos enemigos se quedarán atontados o mareados, aunque la mayor sorpresa se la llevarán los Para-Goombas. Ya te la imaginas...



120 VERDES

CONSEJO

El ataque de los clones

Los clones también se han incorporado a *Super Mario Galaxy 2*. Son esas réplicas de Mario que le persiguen en algunas secciones, y que le dañan si le tocan.

En realidad, se limitan a replicar los movimientos del jugador con cierto desfase, aunque sólo con esta fórmula consiguen ponérselo muy, muy difícil en un par de sitios.

Te diríamos que procuraras seguir 'a tu bola', sin mirar atrás. Eso es casi imposible, porque muchas veces hay que realizar correcciones o un choque te deja noqueado.

Los clones son un nuevo invento para hacerte la vida mucho más difícil. Aunque no lo creas, agradecerás su existencia cuando sientas la satisfacción de terminar niveles como la muralla canalla.

rador. Y seguro que ya has visto lo que hay encima, en la copa. Las ramas molestan, pero nada que impida tu salto desde el lomo con Z + A.

38. En la zona del tronco cilíndrico, sube hasta la gran moneda '?' y, con la fruta azul de debajo, pon a Yoshi todo a babor. Está algo más a la izquierda de la moneda cometa; usa A para contener el aire si te pasas.
39. Vamos con la carrera. Acabar este nivel es ya digno de admiración, recuerda que se pone muy jorobado y a toda velocidad. Pues bien, para rizar el rizo han colocado la estrella casi en el último salto, justo después de las florugas que corren en círculos. La verás y a lo mejor no la cogerás, y tocará volver a correr. Al menos es un gran nivel.

Galaxia Nubes Nobles

40. Eduardo Manostijeras ha cortado un seto en forma de brachiosaurio con colita de caniche. Pero lo que más nos llama la atención es esa flor que le ha salido en la coronilla, así que habrá que subirse ahí arriba con un buen puñado de nubes a ver qué pasa. Pues pasa que esa flor apunta a tu objetivo, así que lleva un par de colchones para llegar.
41. Tambores y platillos. Podrías coger el anillo estelar sobre los segundos, pero casi mejor salta recto con tus nubes para coger la estrella.
42. Llega hasta el final del nivel y, tras la superestrella dorada, encontrarás la verde. Pero, ¿cómo alcanzarla? Para que el viento no moleste, lo mejor es pegar un salto largo con Z y pasar por debajo del molino, parando tras él con una nube. Te quedan dos (o rebotar en la pared del molino) para agarrar la estrella.

Galaxia Pasillos de Pesadilla

43. Ésta es de las que más 'cantan': la verás y oirás bajo el teletransporte que hay al comienzo del nivel, junto al anillo estelar. Cogerla dejándose caer y girando es otra historia...
44. Ahora sí, usa el impulsor y ve a la zona del pasillo tortuoso. Eso que hay después de la moneda, tras la primera curva, es justo lo que parece: la sombra de tu estrella. Nada de fantasmadas.
45. Nos han cambiado el amigo impulsor de sitio, así que ésta sólo se puede conseguir seleccionando la tercera estrella verde. Justo al final, cuando te persigue el mega Boo y sus secuaces, la verás en el centro de la pantalla, ahí a tiro. La única complicación es saltar en el momento justo y mantener a los fantasmas babosos a raya.



Galaxia Nieve y Lava

46. No te entretengas, ésta es rápida y divertida: corre hasta la plaza congelada, cárgate al Bowser de nieve con tu flor de fuego y lánzate al tobogán. Si te quedas en el techo, te darás de bruces con la estrella que buscabas.
47. Bowser siempre esconde algo. Si el anterior tenía a sus espaldas la primera estrella verde, el gran Bowser de nieve que reina en el lago de lava... ¡está mirando hacia la nueva verde! Bueno, en realidad mira algo más hacia la izquierda, pero nos entendemos. Acércate por las isletas heladas y es tuya.
48. Necesitas algo más de 'rodaje', así que las nuevas zonas para Roca son ideales. Con el anillo estelar llegarás a la zona con niebla, perfecta para esconder una estrella. Pero si te das cuenta, el oído te guía más que la vista nada más aterrizar. Toca la bandera por si te caes, pégate a la madera de la derecha y salta hacia atrás. Así, sin mirar ni nada.

Galaxia Arte Rodante

49. Sabrás que en esta galaxia hay una recopilación de obstáculos conocidos, pero ahora deberás sortearlos subido en el bolo. La primera es muy sutil: pégate a la izquierda en el elevador que compartes con dos goombas y la tocarás casi sin querer (si no te has caído antes, claro).
50. Esto de la música variable es un invento. Bueno, no nos despistemos. Cuando llegues a la batalla contra el Bolaperro, un sonido hipnotizan-

Tu casa

La Mario Nave es mucho más compacta y vertiginosa que el planetario de Estela. Quizás no te deje mucho a explorar o no sirva para contar historias, pero no negarás que tiene mucho más carácter.

120 VERDES

te no te dejará concentrarte. Primero, acaba con él. Luego, encuentra la fuente de poder en la esquina superior izquierda del cuadrilátero.

Galaxia Bloques Alternos

51. Si no te has quedado enganchado al ritmo que marca la aparición de plataformas, pronto (en el segundo pasillo morado) distinguirás el sonido del verdor. Simplemente colócate y ejecuta un triple salto con un buen giro como guinda.
52. Alcanza la zona piramidal donde recogiste las estrellitas plateadas. Descubrirás la estrella verde sobre el cubo morado de la derecha. Elimina al enemigo saltarín y prepara tu salto trasero.

Flota Flotante de Bowsy

53. Estas estrellas escondidas dentro de otros objetos son para los más pícaros (o destructores). Cuando la plataforma amarilla te lleve hacia una gran cúpula (al fondo), céntrate en el enemigo que te cañonea desde la derecha. Dale su propia medicina y la dejará a un salto.
54. ¡Come, dispara! ¡Come, dispara! Y todos esos placeres de esta galaxia. ¿te apetece también un paseo en barco? Seguro que lo habías pensado, pero no te habías atrevido. En el segundo barco pirata que aparece en el camino final, ve hacia proa y salta desde el bauprés.

MUNDO 4

Galaxia Descomunal

55. Nada más empezar, mira en primera persona y la verás a la derecha de la moneda-plataforma. Desde mitad del bloque gigante, haz un triple salto con el último impulso en la moneda.
56. Te está llamando bajo los bloques de los dos primeros Roca Picuda gigantes. Sí, tienes que tirarte y rebotar (o deslizarte por la pared del bloque derecho). Y perder varias vidas en el intento.
57. En el planeta rueda de los Koopa Troopa gigantes. NO cojas el taladro, haz triple salto hacia la derecha más giro nada más caer en el planeta, o las tortugas y el mismo taladro te fastidiarán la faena.

Galaxia Cara y Cruz

58. Donde está el jefe Toad, en el tejado de la primera zona, detente. No saltes con el primer lanzador nada más salir por el hueco de madera. Sigue la cornisa azul de frente y ya la tienes a tiro.
59. En una esquina dos Chomp Cadenas se encuentran en un hoyo

CONSEJO

La bruja cósmica

La silueta de Estela se meterá dentro de Mario para llevarle por una zona en la que esté fracasando.

Si la utilizas, intenta el nivel de nuevo ahora que conoces el camino para hacerte con la estrella auténtica y no 'manchar' tu reputación. Seguro que lo superas en un momento.

CURIOSO

El DVD extra

Super Mario Galaxy 2 se vende con un DVD extra que añade aún más indicaciones para hacerse a la serie.

Nintendo ha rodeado al juego de elementos de ayuda y para los expertos ha puesto unos niveles realmente desafiantes.



donde hay una seta refuerzo. Está encima de donde te ataca un enemigo. Haz triple salto para llegar a lo más alto de la pared, y de ahí al tejado, o intenta rebotar entre una y otra con salto más giro. Bastante difícil

60. Tras la sección de plataformas móviles y pinchos no cojas el anillo estelar. La estrella está justo encima, pero no llegas. Dale la vuelta a la gravedad, ponte por debajo de la plataforma y lánzate al vacío por la esquina. ¡Qué cucos, eh?

Galaxia Arenas Blancas

61. Localiza la palmera que tiene encima un bloque sorpresa. Súbete a ella hinchando a Yoshi con la fruta azul, después pósate sobre el bloque, salta y lánzate desde tu montura con Z+A.
62. Cerca de la torre del lago, se ve bastante bien. Alinea tu salto con guindilla y utiliza Z+A si te quedas corto. No te pongas nervioso, esa locura es lo que tienen las guindillas.
63. Ésta es de las más completitas. Sabías que te tocaría bucear, no todo iba a ser solecito y playa. Olvida a Yoshi y zambúllete en el lago. Si te cuelas por dentro de la torre alcanzarás su parte más alta, donde te espera un interruptor. Ahora puedes hacerte Mario Nube, y lo mejor es que el lanza-burbujas de la torre te manda de vuelta hasta la flor de un cañonazo. Con su nueva ligereza, Mario es capaz de... ¡navegar en nenúfares! Vuelve al lago a toda velocidad, súbete a la boya que

Mira, salgo en la tele
Una de las ayudas del juego es esta pantalla verde. Actívala y se reproducirá un vídeo demostrativo.

120 VERDES

CURIOSO

Música clásica

Las galaxias de Bowser no son las únicas en las que suena un arreglo de un tema clásico de Mario. Seguro que ya has identificado varias. Se han incluido acompañando a otros tantos gestos que hacen referencia a juegos pasados.

tenía una vida y utiliza salto atrás-nube tres veces para alcanzar la estrella. Ni lo intentes con el dinosaurio.

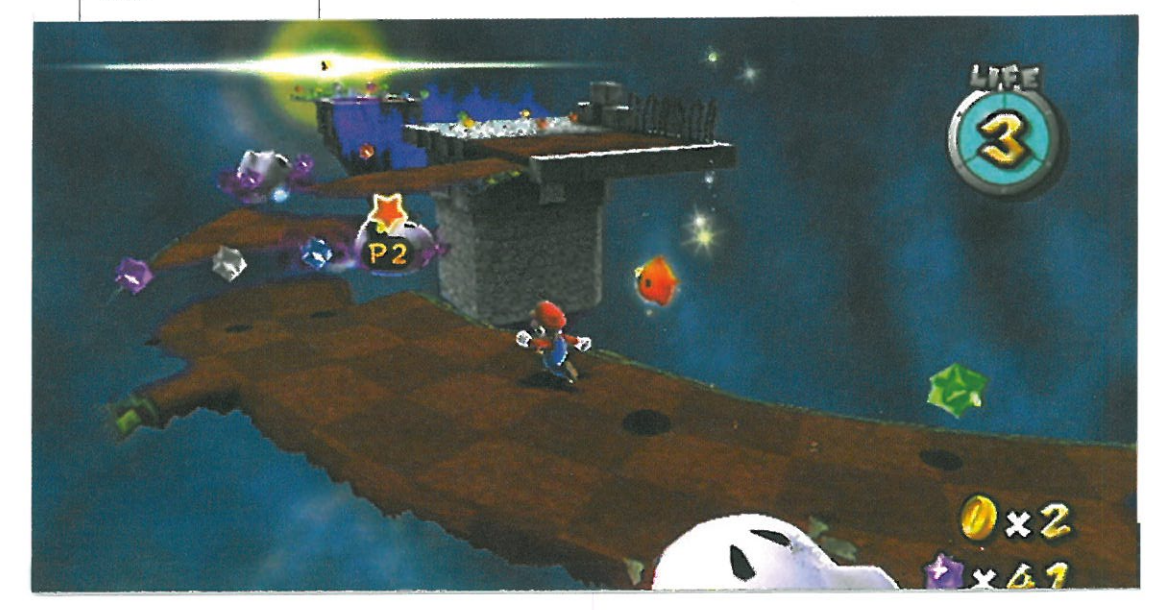
Galaxia Fundición Chomp

64. La primera estrella verde se ve nada más empezar, tras la hilera de Chomps. Tienes que ir saltándolos con salto hacia atrás o lateral hasta llegar a la pieza de donde salen. Quédate en la esquinita de la vida y pega un super salto hacia tu objetivo.
65. Está en la sección lateral en la que tienes que ir poniéndole plataformas a otro Chomp para que llegue hasta el hoyo de la derecha. En lugar de utilizar el interruptor, puedes subirte a la caja amarilla de la que salen los Chomps, y de ahí al tejado de madera. Está al final del tejado, por eso la oíste al caer por aquí.
66. Coge el champi-muelle antes del puente y pásalo saltando a los Bolaperros. Así subirás al anillo estelar que te lanza a una zona 2D 'muelle-only'. Si te consigues posar sobre el elevador más a la derecha (encima de la vida extra), salta desde lo más alto hacia la derecha. Si no la alcanzas, inténtalo desde el tejado cónico que queda por debajo.

Galaxia Galletas Secretas

67. A veces los secretos están delante de nuestras narices o, como ya nos ha pasado en alguna otra ocasión, justo debajo de nuestros pies. Si vas con Yoshi revelando el camino, fíjate en lo que se ve a la derecha de la pantalla cuando tocas la primera bandera. Desde aquí es muy fácil: sigue unos pasos

Comilones
Éste es un ejemplo de la ayuda del segundo jugador en modo cooperativo. Está sujetando al comilón, así Mario puede pasar a placer sin que le corte el suelo y lo convierta en un hueco hacia el vacío.



120 VERDES

más adelante y detente en la tercera galleta del camino hacia el fondo. En cuanto tu colega amarillo digiera su fruta caerás irremediablemente sobre la estrella.

68. Ahora sigue tu camino entre galletas y dulces hasta la derecha del todo. Primero estaba la moneda cometa, y si pegas un buen salto flotando en el aire hacia la derecha darás con una nueva estrella verde.

Galaxia Montes Melosos

69. Qué dulce y feliz es la vida de las abejas. Se suben en columpios, pasean por paredes de miel, hacen paracaidismo con molinillos... Haz todo eso convertido en Bee Mario o LuiBee (es que queda mejor en inglés) y en la zona de los globos, aguijonazo al rojo. ¡Tachán!
70. Llega hasta el final de la galaxia, donde espera la abeja reina del primer juego. ¡La tiene delante de las narices!

Fortaleza Fulminante de Bowser

71. Una facilita, que los niveles ya van siendo bastante complicados y por aquí hace mucho calor. Comenzará a sonar antes de que el camino se tuerza a la derecha, justo tras la seta regeneradora y el primer Kamek. Párate en la esquina y mira lo que hay sobre la torre medio hundida en la lava, a la izquierda. Prueba con un salto trasero.
72. La siguiente te espera después de la zona acuática, cuando pasas el segundo checkpoint. Verás un bloque sorpresa y un camino muy empinado. No sigas el camino, súbete al bloque y apura tu salto trasero.

CONSEJO

ALLÁ VOY

En los toboganes presta atención a la reacción de Mario. Cuando te lanzas por Arenas Arriesgadas, los giros deben ser sutiles. En el tobogán de las Florugas, sin embargo, deberás girar rápido y saltar con tiempo, porque la superficie y el tiempo de reacción son muy distintos.

EN UN LUGAR DE LA MANCHA

Querrás acordarte de su nombre, porque esta galaxia es de las más bellas. La galaxia Nubes Nobles y los saltos en las corrientes de los molinos son momentos para disfrutar.



120 VERDES

Las cosas, al revés
Los cambios de gravedad y los giros en el espacio pueden desconcertarte, pero también darte una experiencia sin igual.

MUNDO 5

Galaxia Estación Eléctrica

73. Siempre es agradable dejarse llevar flotando en el espacio. Nada más comenzar la galaxia, juguetea con las esferas magnéticas que rodean el anillo. No agites el mando en el centro, porque podrías salir disparado, y pega un buen tirón hasta que te acerques a la estrella que te espera algo más arriba. Apura un poco y, ahora sí, agita para tocarla.
74. Ésta te va a gustar. Si las otras veces que viniste las burbujas te llevaron a perder vidas, en esta ocasión te ayudarán a conseguir el premio. Aterriza en la zona de cañones de burbujas, pon el juego a cámara lenta y déjate tocar por el sexto lanza burbujas. Un vuelo directo.
75. Adéntrate algo más en la galaxia y llega hasta el primer checkpoint. A su lado hay un interruptor para el tiempo y un Roca Picuda. Pues bien, ralentiza el tiempo, pasa bajo el enemigo de hormigón y súbete al borde de la tapia roja. Síguelo andando hacia la pantalla.

Galaxia Arenas Arriesgadas

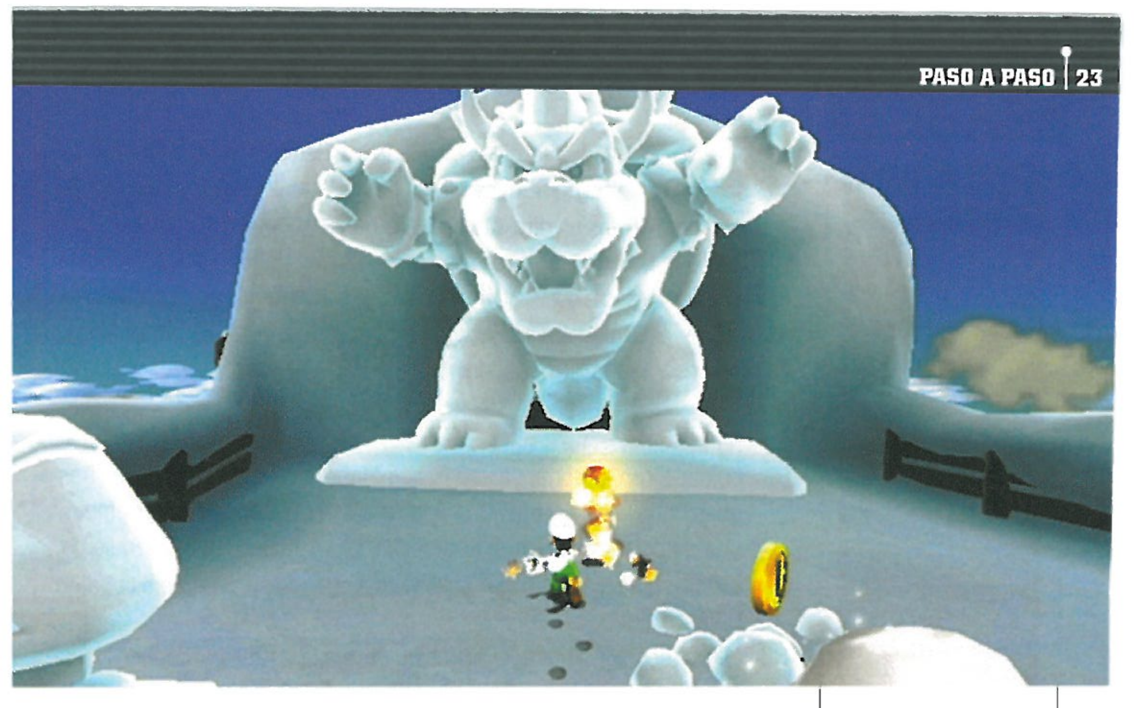
76. Que no se te escape la de la cascada de arena, donde tienes que encender las antorchas. No seas burro y tírate desde arriba.
77. Justo después caerás en un tobogán de arena, pégate a la izquierda. Está justo después del checkpoint, así que no te desesperes.
78. También en el tobogán, en cuanto acaban los rodillos, pero en el borde derecho. Con delicadeza.

Galaxia Llamas Escalofriantes

79. Vaya espectáculo de galaxia, ¿eh? A lo mejor estás disfrutando de las explosiones y la humareda y no te has fijado en lo que esconde la boca del volcán. Obviamente, sería un suicidio acercarse con la que está soltando, así que mejor llega hasta el interruptor y congela el escenario. Si te pones la flor nube que aparecía cuando llegaste, descubrirás para qué estaba ahí. Eso sí: ten cuidado al aproximarte al volcán porque no hay retorno.
80. Ésta es una de las mejores estrellas del juego; seguro que vienes a buscarla porque te ha engañado su sonido, ¿verdad? No sufras más. Cuando aterrizas en la gran esfera de lava con las plataformas de roca a toda velocidad, suena el sonido de una verde junto a la bandera... pero por mucho que buscas, nada de estrella y mucho de lava. En lugar de seguir mirando, continúa por el camino de plataformas. En un momento verás un baúl, justo en el polo opuesto de donde comen-

CONSEJO

Imanes
En las zonas magnéticas rosas y azules suele haber cantidad de atajos preparados. Sólo tienes que fijarte en los salientes donde puedas alcanzar la zona contraria con un buen salto. Esquivarás tramos del escenario o alcanzarás plataformas ocultas.



zaste. Si continúas en línea 'recta' llegarás hasta una pared de lava, con una isleta y unas rocas en forma de pétalos. A la derecha está la estrella. Piénsalo: esa pared es el otro lado de donde caíste, has dado la vuelta al planeta y la estrella se escuchaba a través de la lava.

81. Al final va a resultar una de las galaxias más completas. La tercera estrella requerirá de toda tu habilidad, pues deberás aguantar sin que te golpeen un buen rato. Congela la primera zona, agarra una flor nube y pasa la esfera de lava en tu estado esponjoso. Al aterrizar donde las piscinas de fuego verás una nube con una vida. Acércate con cuidado (NO patinar), súbete y escala a base de nubes de tu propia cosecha. Por supuesto, no debes haberlas gastado en los inquietantes momentos anteriores. Tu nivel de jugón de Mario acaba de subir unos cuantos enteros.

Galaxia Luna Boo

82. Buf, casi ponemos un mensaje: 'búscate la vida en esta estrella verde'. Pero al fin la encontramos. Cuando vas subido en la serpiente de plataformas rosas y empieza a correr por el techo, si saltas al anillo estelar volarás hasta la luna, pero si lo evitas y sigues, el laberinto se pone mucho más complicado y rápido. Aquí cogiste una superestrella secreta, pero no era la única escondida. Justo antes de llegar a ella, en el límite izquierdo de la pantalla, está la verde. Salto largo y al bolsillo.

Nieve y fuego

En esta continuación se atreven a jugar más con los dos elementos. Intenta destruir todo lo que esté congelado/hecho de nieve, porque hay muchos secretos.

120 VERDES

CONSEJO

Eso sí se come

Casi todo se puede tocar con la lengua de Yoshi. A veces te llevarás una desagradable sorpresa, como ocurre con los enemigos eléctricos. Aún así, te recomendamos que pruebes a apuntar a todo lo que se te ponga por delante.

Por ejemplo, puedes tocar la bandera de checkpoint desde una situación comprometida si le das un lengüetazo. O, aparte de lanzar balas, podrías intentarlo con los martillos de los Hermanos Martillo, los caparazones de los Spineys y hasta la protección de los cangrejos de playa.

83. Nos da cosa contarte ésta... ¿no la ves, al lado de la luna lunera? Ya sabes lo que hay que hacer: llega hasta la luna y déjate caer por la izquierda. Si das un giro, otra estrella para tu cuenta.
84. Querían jugar un poco más con nosotros en la zona del libro 'pop-up'. Pues encantados. Verás la estrella frente al pilar que está entre las lápidas, pero no te subas a él. Es más fácil que subas antes al techo blanco, donde está la vida, y pegues un gran salto hacia la pantalla.

Galaxia Mansión Sube y Baja

85. Cuidado con la gorra, ya sabes que Mario lo pasa fatal sin ella. Tras unas volteretas accederás a una sala con un par de para-goombas, una seta regeneradora a la derecha. La estrella está a la izquierda, así que tendrás que coger la zona roja cuando se acerque a la pared un poco.
86. Ya puedes subir hasta el piso siguiente a la estrella anterior. ¿No te parece sospechoso el bloque sorpresa de la derecha? Pósate en él con cuidado de no caer en la zona eléctrica y rebota contra la pared para cazar la estrella. Evita en esta ocasión las zonas rojas.

Galaxia Descenso Tortuoso

87. Vamos allá con el pajarraco. Pero, ¡un momento! No seas tan lanzado. En cuanto el bicho eche a volar, haz un picado delante del primer enemigo, a toda velocidad. La estrella estaba escondida justo al principio de la carrera, para que te dejaras los ojos buscándola un pocomás adelante.
88. Ahora sí, avanza en tu vuelo y fíjate en cuanto sales del pasillo y el escenario se abre. Verás una gran columna que cae a la izquierda, así que comprueba el hueco que deja y ve volando hasta tu recompensa.

Torreta Atronadora de Bowsy

89. "¿Podré esquivar las balas?" "Cuando estés preparado, no te hará falta, Luigi... te convertirás en ellas". La primera vez que conviertes a Luigi (o a Mario) en fontanero bala, desvía tu mirilla y colócala algo por encima de la primera diana. Dispara a tu objetivo y listo.
90. Mucho más rebuscada, pero parecida. Toca la bandera y no seas de gatillo fácil con el segundo cañonazo. Echa un vistazo al panorama: si mueves la mirilla a la izquierda hasta donde puedas, hallarás un verde resplandor en la lejanía. Aguanta el pulso y dispara, verás qué vuelo.

MUNDO 6

Galaxia Magma Monstruoso

91. ¿Y te había parecido difícil alcanzar el primer anillo estelar? Entonces no estás preparado para esta estrella. Deberás pasar la zona de esferas magnéticas normalmente, y cuando estés entre los últimos enemigos colócate por debajo del que ataca desde la izquierda. Espera a que se escondan y pega un buen tirón desde la esfera que está en la esquina superior izquierda. Déjate flotar y usa el giro si no llegas.
92. Ya has superado las esferas, incluso la sección de las olas. Es hora de transformarse en remolino, pero no olvides tocar antes el checkpoint. Súbete al primer vendaval, y en lugar de ir hacia el segundo, vira a la izquierda y cuélate en el hueco de la pared. Déjate caer.
93. Cómo cambian las cosas con el paso de las estrellas. Olvida a los enemigos del Mario World y prepárate para una nueva tanda de bolos. Avanza, salta y corre, y cuando vayas más rápido, casi al final, verás la estrella a la derecha de una plataforma. Tienes que dejarte caer justo cuando rebotes de frente. Es complicadete y, sobre todo, lleva un buen rato reintentarlo. Recuerda que para esta estrella debes escoger la tercera en el menú, o se mantendrá la configuración original.

Galaxia Ruinas Mecánicas

94. Nada más empezar, mira sobre la tercera rueda de plataformas. Súbete a ella un poco más adelante, desde la rampa, y es tuya.

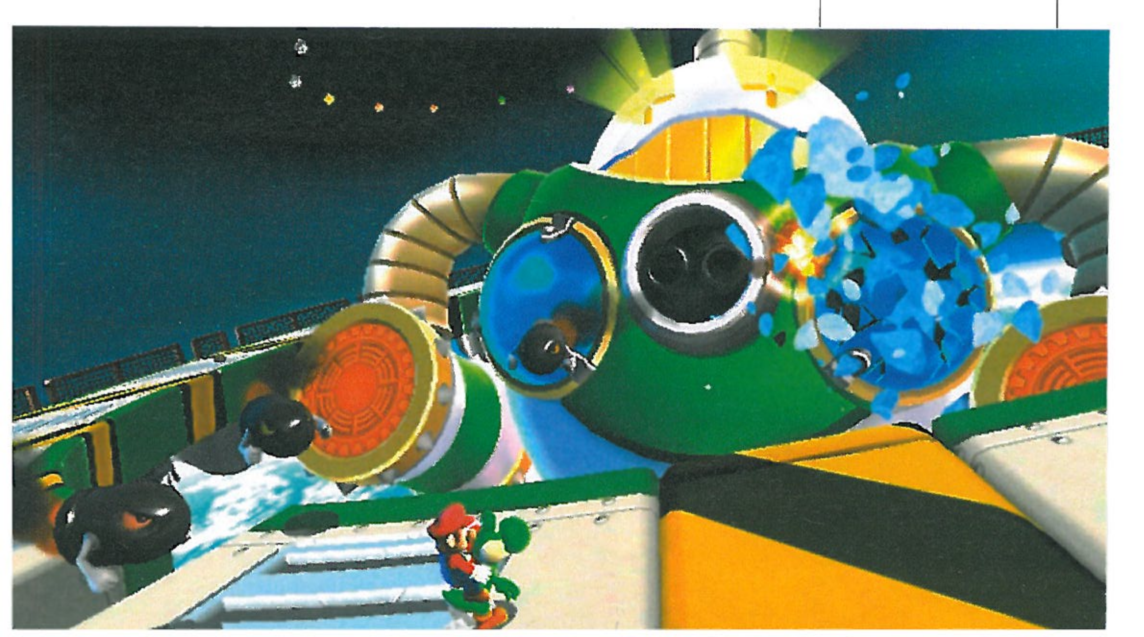
CURIOSO

Luigi x2

En el primer *Galaxy* salvabas a Luigi en una galaxia Boo. Y luego te podías pasar el juego con él. ¿Qué pasaba si hacías esa galaxia con Luigi? Pues que salían dos Luigis en pantalla, acusándose de plagio. De eterno segundón a segundón multiplicado.

Balas contrarias

En *New Super Mario Bros* disfrutaste como un acróbata saltando sobre todos los Bill Bala que te encontrabas. Aquí no puedes hacerlo -te harán daño- pero sí que puedes comértelos con Yoshi y disparar a discrección.



120 VERDES

CURIOSO

Aprovechándose de Yoshi

Hay un error en el control de Yoshi que permite engañar al juego y volar permanentemente. No nos parece gracioso superar el juego así; hemos preferido ceñirnos a las posibilidades que ofrece, por algo se diseñó de esa manera.

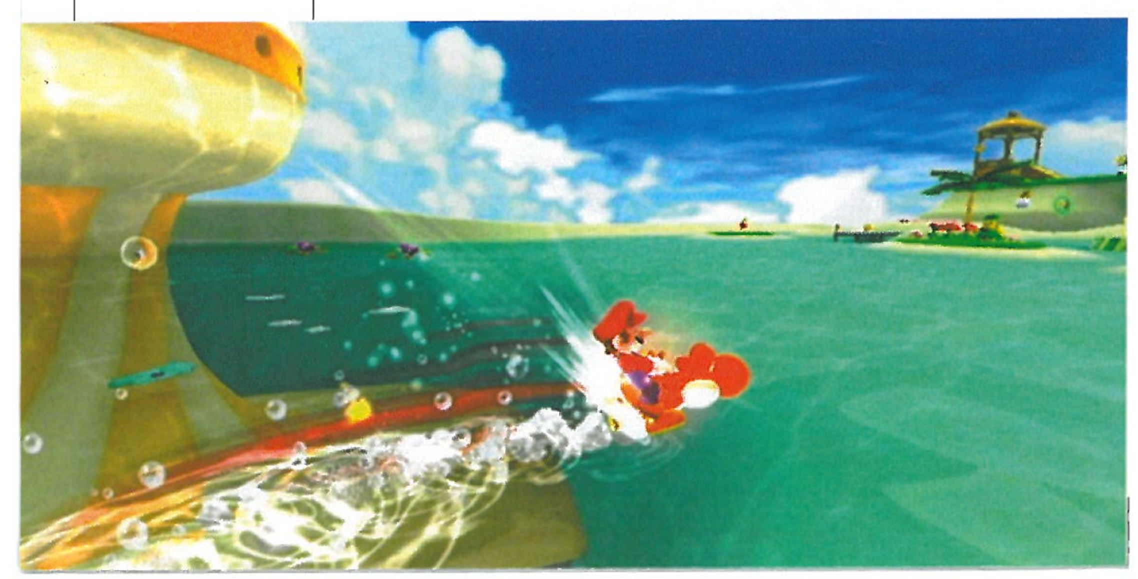
Playita

Este nivel es un claro homenaje a *Super Mario Sunshine*, con los gordinflones personajes y las playas y edificaciones el juego. Pero entonces, Yoshi tenía una fobia horrible al agua. Mírale ahora, con qué soltura se moja.

95. Sigue tu camino hasta la parte de vista lateral en la que las plataformas te empujan desde el fondo para tirarte. Justo cuando cambias la gravedad con el interruptor verde, dirígete a la parte superior derecha y mira en el pico del escenario. Puedes correr por el borde, como siempre quisiste hacer en un laberinto.
96. La tercera estrella verde nos recuerda a la de Luna Boo. Llega hasta el final del nivel, y verás que te enseñan bien clarita la superestrella (ahora vacía). Acércate hasta casi tocarla, y en lugar de eso, sigue rodando un poco más hacia el abismo... donde se esconde tu objetivo.

Galaxia Fortaleza Nostálgica

97. ¿Ya te has secado la lagrimita? Pues al lío. Haz la pantalla con normalidad, acordándote de tu querida Nintendo 64. Cuando llegues al jefe Roca Picuda, ¡no lo mates! Sitúate sobre esa sombra tan clarita de la estrella verde, esquívalo y súbete a su cara más alta para alcanzarla.
98. En el camino normal del nivel, donde te recibe un Roca Picuda saliente y luego hay trampolines con flechas que se retiran, tírate por el último hueco. Puedes rebotar en las paredes para aguantar más.
99. También para esta estrella es necesario que la escojas en el menú. Si no lo haces, no habrá nubes, así que deja ya de dar vueltas buscándola. Sube hasta los puentes de madera y fíjate que han decorado el nivel con dos caminos de cuatro nubes flotantes. Entre ambos, hay otra, y si te posas en ella y miras desde primera persona, encontrarás una estrella en el horizonte, lista para alcanzar tras tres saltos nube.



Galaxia Astros Siniestros

100.Éstas son sencillas, sólo hay que fijarse y no ir cargándose a los enemigos a toda pastilla. La primera está encima de la primera cúpula con candado, la que tiene una tubería dentro. ¡Ya llevamos 100!

101.La segunda, sobre la segunda cúpula de cristal, la que está vacía.

102.Para la última estrella se han partido la cabeza. Alcanza el final y mira... ¿lo adivinas? Exacto, encima de la cúpula de la superestrella.

Galaxia Ruinas y Centellas

103.En la casa que se juega desde vista lateral, en la esquina superior derecha antes de coger el impulsor, saltando desde Yoshi. Recuerda que en el otro lado estaba la moneda cometa.

104.Casi al final, cuando has cogido las estrellas plateadas y vas a por tu estrella... ¡date la vuelta! Detrás de la plataforma está la verde, escondida y mezclando su sonido con la de verdad, la muy pilla.

Galaxia Gruta Acuática

105.Cuando la gruta se ensancha, mira detrás de la columna de la izquierda. Recuerda que puedes frenar con Z, y ten cuidado con el aire.

106.Otra no apta para impacientes: no uses el anillo y mira tras la pared.

Grieta Galáctica de Bowser

107.Guau, y pensar que ya estás aquí... otra vez. Para ser la galaxia del archienemigo, la primera estrella verde no es nada de otra... ¿galaxia? Hazte camino hasta alcanzar la zona de los molinillos. Agárrate a uno con fuerza y fíjate, en el triángulo de cañonazos, lo que se esconde tras el superior derecho. Aproxímate esquivando el bombardeo

108.Ésta sí está a la altura. Pasa molinillos, taladrillos y nubecillas, pero dile a Bowser que se espere un momento, que por aquí hay una estrella verde. Cuando llegues al checkpoint del puente de madera colgante, deberás haber mantenido tu traje nube con algo de 'munición' (es difícil, pero podrás aguantar dos nubes de la zona anterior si rebotas en la pared). No cojas al amigo Yoshi en esta ocasión, por mucho que te gusten los tambores que suma al temazo del nivel. Al fondo del huevo está la estrella, esperando tus nubes. ¡Ya casi no quedan!

CONTINÚA EN LA PÁGINA 30

CÁMARA, ACCIÓN
La cámara del juego trabaja a toda velocidad para ocultarte los secretos y enseñarte toda la acción. Personalízalo cuando te lo permita.

ESTRELLAS

CURIOSO

Rimas y personajes

La gran traducción al castellano deja rimas y juegos de palabras en los nombres de galaxias o de misiones.

¿Volverán los basureros andaluces que tienen tanto arte? Eso no te lo diremos en esta guía.

Mundos/Galaxias	122	120
MUNDO 1	18	18
Galaxia Jardines Siderales	★★★	★★★
Galaxia Estrella de Yoshi	★★★	★★★
Galaxia Esquiva y Excava	★★★	★★★
Galaxia Nubes de Algodón	★★★	★★★
Galaxia Vuelta y Vuelta	★★	★★
Galaxia Patasarriba	★★	★★
Flotilla Funesta de Bowsy	★★	★★
MUNDO 2	18	18
Galaxia Serrería Rompecabezas	★★★	★★★
Galaxia Cataratas Lejanas	★★★	★★★
Galaxia Cantera Bolera	★★★	★★★
Galaxia Gruta Gélida	★★★	★★★
Galaxia Descenso Tropical	★★	★★
Galaxia Floriflor	★★	★★
Ciudadela Caldera de Bowser	★★	★★
MUNDO 3	18	18
Galaxia Troncos Huecos	★★★	★★★
Galaxia Nubes Nobles	★★★	★★★
Galaxia Pasillos de Pesadilla	★★★	★★★
Galaxia Nieve y Lava	★★★	★★★
Galaxia Arte Rodante	★★	★★
Galaxia Bloques Alternos	★★	★★
Flota Flotante de Bowsy	★★	★★
MUNDO 4	18	18
Galaxia Descomunal	★★★	★★★
Galaxia Cara y Cruz	★★★	★★★

ESTRELLAS

Mundos/Galaxias	122	120
Galaxia Arenas Blancas	★★★	★★★
Galaxia Fundición Chomp	★★★	★★★
Galaxia Galletas Secretas	★★	★★
Galaxia Montes Melosos	★★	★★
Fortaleza Fulminante de Bowser	★★	★★
MUNDO 5	18	18
Galaxia Estación Eléctrica	★★★	★★★
Galaxia Arenas Arriesgadas	★★★	★★★
Galaxia Llamas Escalofriantes	★★★	★★★
Galaxia Luna Boo	★★★	★★★
Galaxia Mansión Sube y Baja	★★	★★
Galaxia Descenso Tortuoso	★★	★★
Torreta Atronadora de Bowsy	★★	★★
MUNDO 6	18	18
Galaxia Magma Monstruoso	★★★	★★★
Galaxia Ruinas Mecánicas	★★★	★★★
Galaxia Fortaleza Nostálgica	★★★	★★★
Galaxia Astros Siniestros	★★★	★★★
Galaxia Ruinas y Centellas	★★	★★
Galaxia Gruta Acuática	★★	★★
Grieta Galáctica de Bowser	★★	★★
MUNDO S	(14)	(12)
Galaxia Mario 2D	★★	★★
Galaxia Astro Iris	★★	★★
Galaxia Maderas Movedizas	★★	★★
Galaxia Corredor Rocoso	★★	★★
Galaxia Jefe tras Jefe	★★	★★
Galaxia Muralla Canalla	★★	★★
Galaxia Saltos Acrobáticos	★★	--

CONSEJO

ESTRUCTURADO

Como ves, en los mundos normales las primeras cuatro galaxias son más extensas y por eso permiten hasta tres misiones. Esta estructura te servirá para hacerte una idea de todo en tu primera visita a cada galaxia.

120 VERDES

MUNDO S

Galaxia Mario 2D

109.Bien, este dibujo en pixel-art es un clásico, seguro que te lo sabes de memoria. Dirígete a la esquina superior derecha y deja que desaparezca la plataforma verde. Para que nos entendamos, sería el pixel sobre la oreja de Mario.

110.Ahora vamos al extremo izquierdo, ésta es bastante fácil de descubrir. Deja que desaparezca el pixel verde frente a la nariz del dibujo y ya está.

Galaxia Astro Iris

111.Si has hecho caso a la advertencia y has ido por la izquierda tras las bombas, coge velocidad y salta desde el primer montículo.

112.Después del súper salto, cuando "solo queda un poquito más" y vas emocionado y descontrolado, pégate todo lo que puedas a la derecha. Está antes de la plataforma verde con lunares.

Galaxia Maderas Movedizas

113.A la derecha del escenario, se ve nada más caer en la galaxia. Recuerda coger la flor nube.

114.La situación de la otra estrella verde es muy parecida, algo más adelante. Puedes guardar la primera flor nube.

Galaxia Corredor Rocoso

115.Las dos se ven desde la plataforma inicial con la vista en primera persona. Deberás parar el tiempo y llegar lo antes posible, no hay otra.

116.Calcula el tiempo necesario para sincronizar tu salto sobre el Roca Picuda sin darle opción de irse.

Galaxia Jefe tras Jefe

117.Ésta es de las más fáciles, pero si estás muy pendiente del jefe topo que tantos líos te montó en el primer *Galaxy*, puede que te vayas hacia el polo sur del escenario. Está a un lado del árbol.

118.Ahora véngate del topo una vez más, que no te entretenga demasiado. Tu premio sonará durante el siguiente jefe, el monstruo de rocas. Ignóralo y vete corriendo hacia el borde izquierdo del escenario. La cámara te ayudará a encontrar la estrella por una vez. Ya sabes el mayor problema: que falles por el camino y tengas que hacer todo de nuevo.

DESAPARECER O NO DESAPARECER
En realidad, el poder de esta fruta no revela unas plataformas que 'están ahí' pero no puedes ver. Si intentas andar a ciegas, no habrá suelo y caerás al vacío.

Galaxia Muralla Canalla

119.Se esconde junto a la primera tubería, tras la pared. El truco está en dar media vuelta y subir entre las dos primeras paredes rojas y azules, rebotando con salto más giro. Lánzate por el fondo y ya está.

120.Sin duda, la estrella más complicada de todas es un cierre a la altura. Completa el desafiante nivel y procura no caer muchas veces en el intento (te persiguen los incordios de tus clones). Te espera en la última tanda de saltos, justo antes de la superestrella deberás cambiar tu ritmo y no esconder la última pared azul. ¿Hecho?

Galaxia Saltos Acrobáticos

Ya vale, ¿no? No busques más de 120 verdes. Si has llegado hasta aquí y consigues las dos superestrellas de esta galaxia, enhorabuena. Has acabado uno de los mejores Super Mario. ¿Echamos otra?

Secretos y desbloqueables

Para el final dejamos los elementos que irás activando durante el juego y sus requerimientos. Con todo esto sí que habrás visto hasta el último detalle de *Super Mario Galaxy 2*, pero seguro que aún no te ha quitado las ganas de seguir flotando por el espacio, ¿verdad?

Mundos, premios y hermanos

Jugar con Luigi: Tu querido hermano, que como en el primer *Galaxy* se controla algo distinto (derrapa más, y hace un triple salto diferente), puede comenzar a manejarse desde mucho antes. No tendrás que esperar a las 120 estrellas: en cuanto pases de 30 aparecerá al comienzo de los niveles. Habla con él y decidid quién será el héroe.

Jugar contra el crono de los desarrolladores: Ya tienes a Luigi. Si cambias a Mario por él en un nivel y lo terminas, desbloquearás la carrera fantasma de los encargados del juego y podrás medir tu tiempo con el suyo. Luigi dejará un rastro, a veces te vendrá muy bien para tomar buenas referencias.

Cambiarse por Luigi en la Mario Nave: Derrota a Bowser ahora que cuentas con Luigi y la Mario Nave... no, no se convertirá en la Luigi Nave,

SECRETOS

COMETAS

Son parecidos a los de Galaxy. Tendrás que pasar el nivel con un sólo toque de vida restante, dentro de un tiempo limitado...

CONSEJO

ANTES DE CAER

Antes de caer y perder una vida, ten en cuenta que hay formas de salvarse 'in-extremis'. Con Yoshi, podrías saltar desde su lomo. Sin él, siempre quedará un giro aéreo por si te puedes apoyar en una pared. Y por último, si te han dado el último toque y pone cero, hasta que no caigas al suelo no estás muerto, así que quizás te salves si desfalleces sobre una moneda.

SECRETOS

CURIOSO

Es historia

Ya te habrás percatado de que esta continuación tiene mucha menos carga argumental que su predecesor. Y menos peliculitas o historias escritas. A Miyamoto nunca le han gustado las historias complejas en los Mario, y con el anterior *Galaxy* hizo una excepción. Para él, mejor poner a Bowser, la princesa y un pastel... y a jugar cuanto antes.

pero sí que se activará la compuerta de la 'L', y desde ahora podrás utilizarla para intercambiar a los hermanos y poder ir a jugar a cualquier nivel con el que quieras.

Ver el final del juego: Número de hermanos de apellido Mario multiplicado por las estrellas para que se unan en esta aventura. Exacto: en cuanto sumes 60 estrellas puedes acceder a la batalla final, pero estamos seguros de que te entretendrás antes.

Activar los cometas: Como te decíamos al comienzo de la guía, los cometas comienzan a situarse aleatoriamente en galaxias conocidas según vas sumando monedas cometa, así que no te desesperes si no has visto ninguno cuando llevas 12 monedas.

Revelar el mundo S: Es la primera sorpresa, y puedes jugarlo desde que te pasas el juego por primera vez.

Ver el final alternativo del juego: Derrota a Bowser cuando te hayas hecho con las primeras 120 superestrellas.

Activar las estrellas verdes: ¿No has visto lo que cuenta Estela en el nuevo final? Ya puedes acceder a otras 120 estrellas verdes.

Vidas en la Mario Nave: Si te está costando mucho una galaxia, lo mejor es que vayas preparado con una buena cuenta de vidas extra para no tener que recorrerla desde el principio en el caso de quedarte a cero. En la Mario Nave hay escondidas varias setas 1UP. Necesitarás que la nave se vaya poblando de items y colegas. Por ejemplo:

- Verás una vida extra sobre una nube bien alta, y necesitarás la flor nube.
- Encontrarás también vidas en el típico minijuego de la tubería, cerca de la oreja de Mario.
- Personajes como los robots, el Toad banquero o los destellos te obsequiarán con más vidas extra.
- Conseguirás una más si coges el Yoshi que sale del huevo-'grano' de la narizota de la Mario Nave y te comes toda fruta de la isla secreta.
- Puedes tener suerte con el dado multi objeto y obtener más vidas.

Revelar la última galaxia: Termina el juego con 240 estrellas en tu haber. Esto es, las 120 superestrellas doradas y las 120 estrellas verdes que salen por cada superestrella. Bienvenido a Saltos Acrobáticos.

Trajes del Toad banquero: Ingresa tus trocitillos de estrella y podrás compartirlos en otro perfil de juego. Este Toad verde es el que marca la moda en la galaxia, y lo demuestra con sus múltiples complementos:

- Te sorprenderá con sus gafas de sol en cuanto pases de 1.000 trocitillos de estrella. Hasta entonces, espera con uno en las manos.

Anteriormente

¿Terminaste los anteriores Mario 3D al 100%? *Super Mario Galaxy 2* puede ser el que más ganas te deje de seguir jugando de los cuatro, así de lejos han llegado con unos niveles tan divertidos.

- Se equipará con una lanza y un escudo si le das 2.000 trocitillos, y además te regalará una vida.
- Fuera armas, dentro herramientas: llevará un pico si le das 4.000 trocitillos de estrella.
- El Toad buceador se presenta cuando cobra 6.000 trocitillos.

Activar el cometa de la última galaxia: Necesitarás pagar a Toad el banquero 9.999 trocitillos de estrella para poder intentar la última estrella de Saltos Acrobáticos y del juego. Hasta ahora vestía su último modelito: Toad el Explorador.

Contador de vidas perdidas: Obtendrás el número de veces que caíste en Super Mario Galaxy 2 y las horas de juego empleadas en tus 242 estrellas en cuanto completes el juego al 100%. El número de muertes aparece sobre el contador de estrellas, mientras que el tiempo lo recibirás directamente en tu Tablón de Wii (y podrás compartirlo). ¿Pensabas que un plataformas podría durarte todo eso? ¿O que eras menos paquete?

Corona de plata en una galaxia: Saldrá al seleccionar la galaxia, antes de lanzarte hacia ella. Si te aparece, significa que has cogido todas las superestrellas doradas que esconde, así que no busques más...

Corona de oro en una galaxia: ...a no ser que quieras una corona de oro. Esta corona acredita que has requetecompletado la galaxia, estrellas verdes incluidas.

Corona de plata en tu perfil: Enhorabuena, te has acabado el juego con 120 superestrellas doradas, pero aún estás lejos de la...

Corona de oro en tu perfil: Eres un crack. Conseguiste la de plata, buscaste las 120 estrellas verdes ayudándote de la guía de Marca Player, por supuesto, y luego te pegaste unos cuantos Saltos Acrobáticos para llegar a las 242.

Truco para conseguir 99 vidas: Seguro que no es el único, porque como en todos los *Super Mario*, siempre hay muchísimas técnicas para subir un montón de 1-UPs en un periquete. Pero esta opción es bastante rápida y fácil:

Accede a Galaxia Descomunal y pósate en el planeta con forma de rueda que tiene unos Koopa Troopa gigantes. Como te dijimos con la estrella verde, pasa del taladro o no podrás demostrar tus dotes saltarinas. Si te subes a uno de los caparazones de las tortugas por detrás, mantienes el salto pulsado y empujas a Mario hacia adelante, podrás rebotar muchas veces sobre tu enemigo. Como es gigante y así no puedes eliminarle, pero estás haciendo un 'combo' de saltos, pronto comenzará a subir tu contador de vidas hasta el límite.

Estrategia en tiempo real

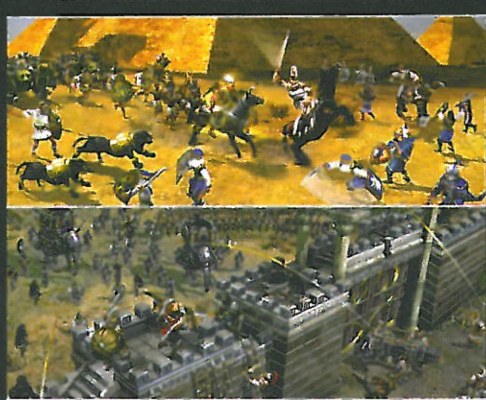


City builder + Online



Lánzate a la conquista y pon bajo tu mando hasta 5 civilizaciones.

Construye y gobierna un Imperio. Combate para conseguir la victoria.







TU HÉROE SUBE DE NIVEL HASTA CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE ÚNICO



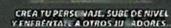
ADQUIERE NUEVAS HABILIDADES CON CADA CONQUISTA



Y CON TU CLAVE PERSONAL PARA JUGAR GRATIS EN INTERNET



NUEVA CAMPAÑA DE CÉSAR AUGUSTO PRIMER EMPERADOR DE ROMA



CREA TU PERSONAJE, SUBE DE NIVEL Y ENFRÉNTATE A OTROS JUGADORES...



AHORA IMPERIVM TAMBIÉN SE JUEGA ONLINE

El precio es cosa nuestra. 19'95€





Juego de Rol
PC DVD
FX
The Dark Eye
DRAKENSANG
"Los fans de los juegos de Rol están de enhorabuena"
player
DISFRUTA DEL TRÁILER
Busca "DRAKENSANG FX"
en YouTube
12+
www.pegi.info
RADON LABS
Aventura gráfica
PC DVD
FX
Sherlock Holmes
contra Jack el Destripador
"Una fascinante recreación de los asesinatos de Jack el Destripador"
ign.com
DISFRUTA DEL TRÁILER
Busca "SHERLOCK 5 FX"
en YouTube
16+
www.pegi.info
FOCUS
Una saga con más de 5 millones de seguidores en todo el mundo.
La identidad de Jack el Destripador ha permanecido oculta... Hasta ahora.
PERSONALIZA TU HÉROE Y FORJA TU PROPIO DESTINO
DOBLADOS AL ESPAÑOL
DEL REINO MEDIO
DOCUMENTOS REALES DEL CASO: CARTAS, INFORMES, PERIÓDICOS...
30 PERSONAJES DOBLADOS
A TODO COLOR
MURDER
Las mejores críticas son de los expertos.

Chrysalis), ya sea normal o personalizadas. Cuando les destroces y vayas a la IA aparecerá un mensaje para que pulses un botón al azar y, si lo haces, conseguirás diez cintas.
Después sólo tienes que ir a cualquier misión, abrir el archivo y ponerte a escucharlas.

Llamada de teléfono pinchado

Cuando hayas superado todas las misiones, tanto principales como secundarias, recibirás este archivo. Sólo tienes que ir a cualquier misión, abrirlo y ponerte a escuchar.

Camisetas y accesorios adicionales

Hay una serie de ropa adicional con la que equipar a Snake y a todos sus mercenarios. Introduce los siguientes códigos en el menú de extras para conseguir camisetas adicionales. Necesitas tener conexión a PSNetwork:
- Blanca y negra con el logo de Peace Walker: 2000160384185
- Gris con el logo de Peace Walker: 200016032574
- Gris con dibujo de serpiente a la espalda: 200016032338
- Verde con dibujo de serpiente a la espalda: 200016035902.

Colaboración con Hori

Introduce en el menú de códigos la clave de 16 dígitos que aparece en el manual de instrucciones de cualquier accesorio para PSP de la marca Hori y obtendrás un soldado especial Hori y una camiseta con el logo del producto para todos tus soldados. Necesitas conexión a PSNetwork.

Colaboración con el Walkman de Sony

Introduce en el menú de códigos la clave de 16 dígitos que aparece en el manual de instrucciones de los Walkman serie W y obtendrás un soldado especial Walkman y una camiseta con el logo del producto para todos tus soldados. Necesitas conexión a PSNetwork.

Conversaciones llenas de humor

En determinadas circunstancias podrás hablar por el Códec con tus compañeros y los diálogos cambiarán. Prueba a hacerlo con todos en las siguientes situaciones:
- Cuando te vistas con el traje de baño.
- Cuando uses la colonia.
- Durante las citas con Paz o Kaz, usa el Battle Cry para dormirlos.

OTROS

EQUIPO

Evolucionando tu equipo

Existen muchísimas armas, pero además todas son evolucionables a nivel cinco, con el consiguiente aumento de potencia y munición. Para llegar allí necesitarás un buen equipo de I+D que los descubra y desarrolle y un alto poder financiero para poder pagar los costes.

OTROS

LUCHANDO ENTRE DINOSAURIOS

En la misión de Monster Hunter te tendrás que enfrentar a varios monstruos gigantes. El equipo con el que enfrertarte a ellos y las claves para vencerlos, especialmente al Metal Giarsaurio, son las mismas que contra cualquier otro jefe final. Corre mucho y lanza muchos misiles.

Misiones Monster Hunter

Konami y Capcom han colaborado para llevar a ***Peace Walker*** unas misiones adicionales en las que derrotar a diferentes monstruos que aparecen en *Monster Hunter*. Para desbloquear estas misiones hay que seguir una serie de pasos:

1- Selecciona el perfil de Chico en los Archivos de Información y escúchalos todos. Tienes que ir a misiones en las que pases por los siguientes lugares y hablar con Chico por la radio para que te cuente cosas sobre los monstruos que ha creído ver:. También verás huellas:

- El Cenagal: El Basilisco Real. Aparece después de la misión "Rescatar a Chico".

-Cráter: Loch Ness, Nahuelito, Ogopogo, Mokele Mbembe. Aparecen después de la misión "Destruye la barricada".

- El bosque nuboso: Bigfoot, Mono Grande. Aparecen después de la misión "Combate contra el Pupa".

- Ruinas de Xochiquetzal: Kogamato. Aparece después de la misión "Ve al laboratorio".

- Base de la mina: UFOs, Abdutions, Elbakki. Aparecen después de la misión "Combate contra la Chrysalis".

2- Elige una de estas dos misiones: Extra Ops: 029 o Extra Ops 035 y comienza la misión como Snake.

3- La misión comienza en Bosque del Alba. Debes retroceder hasta la Playa del Alba.

4- Trenya (una especie de gato que aparece en los juegos de *Monster Hunter*) aparecerá en un barco cerca del muelle sobre el agua, acércate a hablar con ella. Habrá una cinemática y la misión especial comenzará.

Cintas de cassette de Strangelove

Tras superar el primer final del juego (al terminar el capítulo cuatro), debes volver a enfrentarte al Pupa, el Chrysalis o el Coocon. Cuando les destroces y vayas a la IA aparecerá un mensaje para que pulses un botón al azar y, si lo haces, conseguirás las tres cintas.

Después sólo tienes que ir a cualquier misión, abrir el archivo y ponerte a escucharlas.

El diario de Paz

Después de desbloquear el final verdadero, es decir después de eliminar al Metal Gear Zeke, vuelve a luchar con alguna de las IA (Pupa, Coocon o

Secretos

El mundo de ***Peace Walker*** alberga muchos secretos y recovecos, muchos más de los que te puedas imaginar. Y sólo nosotros te los traemos todos. Unos son trucos, otros son misiones adicionales realmente curiosas. Sólo se trata de eso, de curiosidades y extras, pero logran enriquecer mucho la experiencia de juego. Esperemos que los disfrutes.

Cita con Paz

En un momento del juego aparecerá la misión "Cita con Paz". Para conseguir rango S necesitas tener 200 o más de afinidad con ella. Para ello, utiliza los mensajes del cooperativo y dile cosas agradables. Algunos te darán 10 puntos dos veces cuando los utilices, "Me gusta" 50 sólo si ya tenías algunos puntos ya. Para superar esta misión debes llevar la Caja de Amor. Una vez en el mapa, acércate a Paz. Ella reaccionará de determinada manera en función de lo que hagas.

Huirá si llevas el traje de baño. Si la pegas la misión habrá acabado, pero si utilizas CQC o los tranquilizantes y la duermes, al explorarla conseguirás un arma especial. Paz interactuará contigo si le sacas una foto o le enseñas una revista. Si con el walkman le pones la canción, Koi no Yokushiryoku, bailará.

Para superar la misión, métete dentro de la Caja de Amor y acércate a ella. Entrará también. Lo que pasa después lo tendrás que ver, o intuir, tú mismo. Si consigues el rango S, la siguiente vez que hagas esta misión Paz aparecerá en bikini. Además, cuando repases el personal en la Mother Base y visualices a Paz, Cécile y Amanda, las tres estarán en bañador.

Cita con Kaz

Sí, también hay una cita con Kaz, y ésta se desarrolla en los mismos términos que la de Paz. Es decir, a él le gusta que le pongas la misma canción, si le das una revista o le haces una foto también le gustará y si le atacas, al igual que ocurre con la cita de Paz, habrá terminado. Kaz reacciona exactamente igual a todo excepto a una cosa, él también llevará traje de baño si tú te equipas con él, no se escandalizará como la costaricense si lo llevas tú también puesto.

Ah, y si llevas la Caja de Amor, sí Kaz también entrará dentro. El resto, imagínatelo.

EQUIPO

LAS REVISTAS

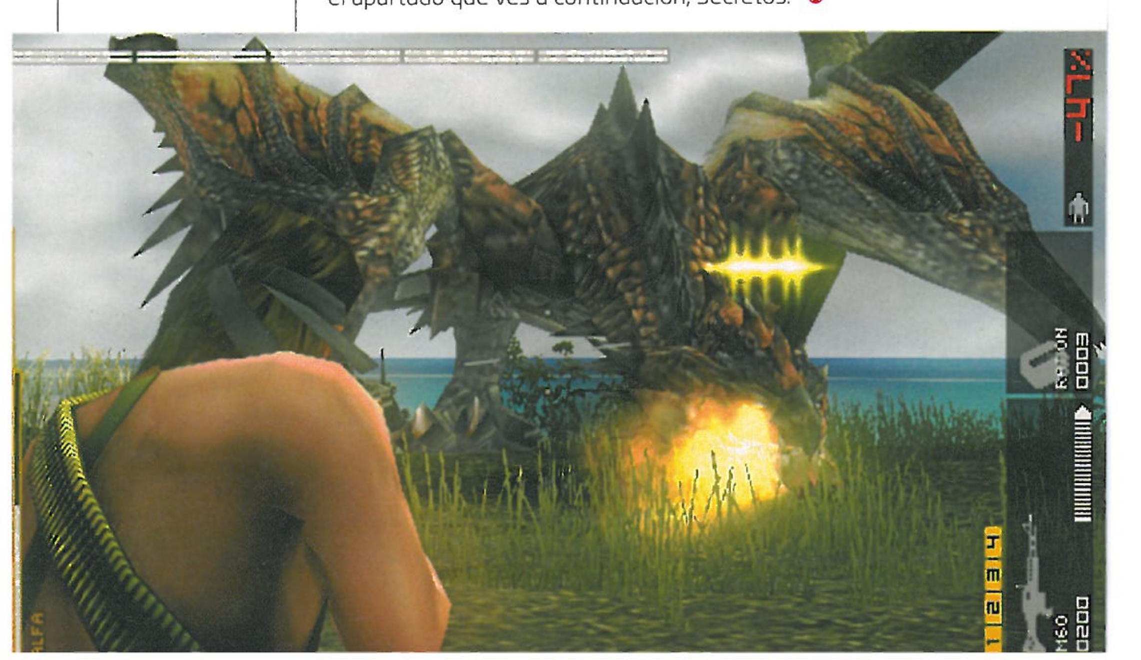
Desde luego, a veces los enemigos son muy tontos. Deja la revista donde uno pueda verlo e irá directo a leerla. Ya sólo queda que tú te encargues de él.

Misiones adicionales

Como has podido ver, la campaña principal de *Peace Walker* es muy extensa, pero ni ella ni la Mother Base son lo único que hay. Existen misiones adicionales de todo tipo. Desde prácticas de tiro a rescates de prisioneros, secuestros de soldados enemigos, destrucción de mercancías o enfrentamientos contra vehículos. Son un reciclado de las principales, con los mismos mapas y todo. Su función principal es conseguir nuevos soldados, rescatar a presos muy aptos para MSF, o conseguir nuevos vehículos que te ayudarán en las misiones especiales. Es decir: mejorar la Mother Base. También lo puedes hacer rejugando las misiones principales. Aplica a estas misiones todos los consejos que has podido leer a lo largo de la guía: lleva el equipo adecuado cuando te enfrentes a enemigos especialmente duros, fíjate en los detalles de la misión y equípate siempre con un buen puñado de Fulton.

Al igual que las principales, este tipo de misiones puedes realizarlas sólo o en cooperativo para hasta cuatro jugadores. En muchas llevarás a Snake, pero habrá otras en las que tendrás que llevar a miembros de tu Unidad de Combate, que mejorarán muchísimo su experiencia.

Ah, existen una serie de misiones secundarias especiales: las citas con Paz, con Kaz y la misión especial *Monster Hunter* que te explicamos en el apartado que ves a continuación, Secretos.



- Debes haber desarrollado dos plantas más en la Mother Base. Para ello tu equipo de I+D debe tener nivel 40 y tú debes haber cumplido 13 misiones adicionales.
- Debes haber conseguido todos los elementos básicos del Metal Gear Zeke y tener el RailGun instalado.
- Después de tener todo esto, tres misiones secundarias más.

Una vez hecho esto, entra en la primera misión adicional, la práctica de tiro ilimitado 1. Eso sí, equípate ya con lo mejor que tengas (como con Peace Walker) para enfrentarte al jefe más difícil. Ahora, dentro de la misión, podrás subir las escaleras hasta el piso de arriba, donde encontrarás a Zeke.
Una vez empiece la lucha, ten en cuenta que en el borde del nivel, al otro lado del muro, hay un panel de solicitud de apoyo. Si lo utilizas le harás mucho daño. Asimismo, el lanzamisiles RPG le dañará muchísimo. Eso sí, no le ataques cuando vaya a saltar o se mueva mucho porque no le darás.
Los patrones de ataque de Zeke variarán en función de lo que se haya podido evolucionar. Tiene ametralladora, puede lanzarte misiles, le puedes equipar con un jetpack, incluso tiene ataques eléctricos si cuenta con partes del Pupa. Pero la clave para acabar con él es la misma. Exponerte lo menos posible, correr muy rápido cuando no te quede más remedio, utilizar tus lanzamisiles y todo el apoyo de ataque y de suministros que puedas. Cuando le destruyas habrás desbloqueado el final verdadero del juego. Felicidades.



CAPÍTULO 5

EQUIPO

INDICADOR PERIFÉRICO
Siempre que no tengas que utilizar nada en especial lleva equipado el indicador periférico. Te dará una referencia de donde están los enemigos gracias a sus ondas sonoras.

Para esta misión lleva las gafas de visión nocturna.
Zadornov está escondido en una de las áreas siguientes, al azar:
- Cerca de la cascada en Catarata de la Muerte
- En la Selva de la Muerte, concretamente en la Parte Inferior del Precipicio, en la pared derecha.
- En la Selva de la Muerte, concretamente en la Parte Superior del Precipicio, debajo del enorme saliente.
- Pegado a cualquier muro del Laboratorio.

BUSCA A ZADORNOV 4
Para desbloquear esta misión tienes que haber cumplido la anterior y otras secundarias normales, cuatro más.
En la misión tienes que llegar hasta la Aldea. Zadornov está en una de las cuatro casas con puertas azules, como Chico en el primer capítulo.

BUSCA A ZADORNOV 5
Para desbloquear esta misión tienes que haber cumplido la anterior y otras secundarias normales, tres más.
Empiezas en la Aldea y tienes que llegar hasta el Cráter. Investiga los camiones igual que hiciste al final de la misión "Infíltrate en la base del cráter". Zadornov está en el camión cuya matrícula tiene letras cirílicas.

BUSCA A ZADORNOV 6
Para desbloquear esta misión tienes que haber cumplido la anterior y otras secundarias normales, dos más.
Zadornov se esconde en alguna de las cajas de cartón que verás en el escenario. Éstas están en las siguientes localizaciones:
- Detrás de la casa que ves nada más empezar, a tu izquierda.
- Donde ves al primer soldado en el camino, un poco más adelante, a la izquierda.
- Cerca de la choza que hay al final de este área.

Cuando termines esta misión desbloquearás la misión especial adicional 043.

COMBATE CONTRA ZEKE
Para poder desbloquear esta misión tendrás que cumplir todas estas condiciones:
- Haber cumplido la misión anterior y tres adicionales.

mismos, pero esta batalla es muy larga. Ánimo. Cuando hayas terminado tendrás que extraer TODAS las placas de su IA. Tendrás tiempo de sobra.

COMBATE CONTRA PEACE WALKER 3

Simplemente ataca al Peace Walker durante un tiempo en esa especie de IA muerta de la espalda y acabará la misión. Utiliza si es necesario un marcador de suministros. Con ello verás el primer final.

CAPÍTULO 5

Ya has visto el primer vídeo final del juego. Pero éste no es el único. Aún existen una serie de misiones que debes cumplir si quieres completar la campaña principal al completo. Salvo la última, todas ellas consisten en cazar a Zadornov y lanzarle un Fulton por mapas que ya has visitado anteriormente. Algunos soldados están en los mismos sitios que cuando pasaste por primera vez, otros no. Y son más duros, así que ve con cuidado. Además, en estas zonas ahora encontrarás multitud de presos que salvar, pero tendrás que buscarlos tú porque aparecen en lugares aleatorios.

BUSCA A ZADORNOV 1

Tras ver el primer final, tienes que cumplir dos misiones adicionales hasta que Miller te llame. Te dirá que Zadornov ha escapado y se añadirá esta misión.
Zadornov está escondido en una de las áreas siguientes, al azar:
- En la Ciénaga, en la caseta con dos plantas donde hay barcos. En una de las dos.
- En Bananal Fruta de Oro, cerca de donde empieza el mapa o en la caseta que hay al fondo de éste.

BUSCA A ZADORNOV 2

Para desbloquear esta misión tienes que haber cumplido tres misiones adicionales
Zadornov está escondido en una de las áreas siguientes, al azar:
- Nada más comenzar, tras el tronco de la izquierda.
- En el segundo mapa, en el Puerto del Alba, concretamente la segunda planta del edificio.

BUSCA A ZADORNOV 3

Para desbloquear esta misión tienes que haber cumplido la anterior y otras secundarias normales. Un total de cinco que no sean de entrenamiento.

EN BUSCA DE ZADORNOV
Como requisito para que te aparezca la misión siguiente de Zadornov siempre deberás cumplir una serie de misiones adicionales. En estas no se cuentan nunca las prácticas de tiro.

CAPÍTULO 4

DATE UN TIEMPO
Tu segundo enfrentamiento contra Peace Walker es largo, al menos lo es si tenemos en cuenta que jugamos en una portátil y si pensamos en la duración del resto de misiones que hemos jugado. Calcula que tardarás entre media hora y tres cuartos en machacar a este Metal Gear. Vamos, que para jugarla en un viaje largo o para casa.

COMBATE CONTRA PEACE WALKER 2

Es tu segunda batalla con el Peace Walker y la más dura y larga de todo el juego. Equípate convenientemente: el traje de combate, dos lanzamisiles y la ametralladora estarían bien, así como la vida y los marcadores de suministros de siempre.

Al empezar, ve corriendo hasta ella y lánzale a la IA todos los misiles que puedas. Tendrán que ser por lo menos seis. Si no lo haces en menos de un minuto Peace Walker lanzará la bomba nuclear y perderás. Eso sí, con cada ataque te disparará, huye para evitar los misiles. Esquiva sus ataques corriendo y rodando de izquierda a derecha pero no desaproveches ninguna oportunidad para dañarle.

El Peace Walker te lanzará misiles, llamaradas, bombas racimo y también embiste como antes, sólo que ahora todo es más peligroso. Además lanza unos misiles taladradores que aparecen bajo tus pies. También te intentará congelar con su láser cuando diga "Alto". Métete entre sus piernas cuando esto ocurra y si te coge agita el joystick rápido. Habrá ocasiones en las que se ponga en estado de lanzar misiles nucleares como al principio. Dale duro con los tuyos para que espabile. Cuando se ponga en EM Pulse (aparece en la esfera de su cuerpo una aro iluminado), todos los misiles rebotarán, así que ataca con la ametralladora, ni se te ocurra malgastar misiles ahora. A veces se va por los lados y fuera de tu alcance, pero los misiles sí llegan así que apunta bien a su punto débil. Sigue disparando con todo siempre a la IA hasta terminar la batalla. Los patrones son los



CAPÍTULO 4

En la tercera zona tienes que acabar con todos los francotiradores mientras mantienes a raya también a los soldados que se van acercando a tu altura. La prioridad son estos, de los francotiradores te puedes cubrir. Utiliza el fusil de francotirador o la metralleta, y acaba también con los secuestradores de arriba. Eso sí, guarda los misiles si es posible. Cuando llegues al fondo ten cuidado porque te esperará un soldado más. A la izquierda de la puerta gigante casi cerrada hay un preso. Equípate con el lanzamisiles y cruza.

En la siguiente zona, corre en zig-zag, te disparan desde detrás. Sin parar, lánzales un misil o dos y sigue corriendo hasta el fondo. Antes de llegar vendrán más enemigos, uno de ellos con un lanzamisiles propio. Reviéntales también con tu arma más potente y corre hacia el ascensor para tomarlo y llegar al helipuerto.

Aquí te vas a enfrentar a un duro enemigo, un helicóptero. También hay enemigos cerca. Es muy probable que vengas escaso de munición y vida, así que si necesitas suministros, sal a la intemperie sólo un momento para pedir apoyo, desde los pasillos no podrás. Por lo demás, ve por el pasillo sin parar, porque el helicóptero te lanzará misiles. Tienes que llegar hasta la torreta del lado izquierdo y disparar al helicóptero desde ahí, pero cuando grite el piloto huye porque te lanzará otro misil y ahí estás expuesto. Olvida a los soldados salvo si están muy cerca de ti. Cuando destruyas el chopper se abrirá una puerta a la izquierda de la torreta y aparecerán cuatro soldados. Acaba con ellos y pasa por ahí. Has acabado esta dura misión.

MUCHAS MISIONES
Uno de los grandes aciertos de *Peace Walker* es que la campaña principal está estructurada en misiones cortas independientes. Cuando te pases una podrás volver a rejugarla tanto como quieras para reclutar soldados o presos o aumentar tu puntuación.



CAPÍTULO 4

EQUIPO

TRAJE DE COMBATE

Tras tu primer enfrentamiento con Peace Walker obtendrás el traje de combate. A partir de ahora utilízalo en todas las misiones en las que no es necesario ser sigiloso. Hace mucho ruido, pero es muy resistente.

CAPÍTULO 4

INFÍLTRATE EN LA BASE DE MISILES ESTADOUNIDENSE

Recupera tu equipo de infiltración. Al empezar, cruza la cerca bordeándola hacia el norte, duerme a los dos enemigos (abajo y arriba) y ve hacia el Oeste bajando las escaleras. Hay un preso en este pasillo inferior. Retrocede para encontrarlo y sigue hasta el fondo. Arriba hay un enemigo que te puede ver, dispárale. Para el último enemigo algo más adelante, atácale por la espalda.

En el mapa 2, ve de cuclillas todo el rato o te verá el secuestrador. Sube la escalera de mano y baja por la otra para encontrarte a un preso que puedes salvar. Desde ahí neutraliza al enemigo situado a la izquierda del todo con la pistola. Sigue por el muro Oeste para para que los enemigos del Este no te vean y cuando llegues a la esquina Suroeste verás otro preso. Sube después por la escalera que hay un poco antes y desde arriba verás la salida al Tejado.

Aquí, ve de nuevo por el lado Norte. Cuidado con el secuestrador. Ataca por la espalda al enemigo que está adelante y con los tranquilizantes a los dos del otro lado . Cuando duermas a uno, duerme también al otro rápido cuando se esté acercando al que yace en el suelo o le despertará. Cruza al otro lado por las escaleras y entra por la puerta. Antes de salir, ve al otro lado de esta sala para salvar a un preso.

VE A LA TORRE DE CONTROL

Esta misión es toda en modo de alerta, por lo que te recomendamos que vayas con el traje de combate, el lanzamisiles, el rifle, el francotirador nagant o cualquier otro, las granadas y los marcadores de suministros. Llevar el nagant depende de si quieres o no salvar soldados con el sistema Fulton. Si es la primera vez que juegas esta misión nosotros te recomendamos que te lleves un fusil francotirador letal y pases de rescatar a nadie.

En el primer mapa, mata al secuestrador con la ametralladora o un misil en cuanto aparezca. Después, con el rifle de francotirador acaba con los enemigos que hay al otro lado y con el francotirador de arriba. Cuando cruces verás a otros dos que llegan del lugar donde está la puerta.

En el segundo aparecen refuerzos infinitos cuando matas soldados, así que corre mientras matas a todos los que puedas pero sin detenerte. Aparecerá uno a tu lado al poco de llegar y un secuestrador a tu altura para que le dispares. Hay otros dos soldados al otro lado y abajo unos cinco. Dispara en autoapuntado a todos los que molesten y usa alguna granada abajo hasta que llegues a la puerta Norte, que es la salida.

EQUIPO

MARCADORES DE SUMINISTROS

Fundamentales al enfrentarte a un jefe. Los equipas como arma, y lo que tienes que hacer es seleccionarlo y colocarlo en un lugar seguro. Después actívalo para que tu grupo te lance equipo y munición. No podrás pedir siempre cuando quieras, sino que entre pedido y pedido pasará un tiempo. Utiliza los marcadores sin abusar pero sin dudar cuando los necesites.



En el siguiente nivel sube por la escalera de la izquierda a la segunda planta y acaba con los soldados. Rescata al prisionero que hay también.
En el tercer mapa hay un prisionero a tu izquierda nada más entrar y siguiendo encontrarás primero un enemigo con escudo y otro normal. Procede como sabes y baja las escaleras. Verás algún enemigo más aquí, dos con escudo, así que atácales por la espalda.

COMBATE CONTRA PEACE WALKER

De nuevo un jefe, así que lleva lanzamisiles y si puede ser de dos tipos, mejor. Por supuesto toda la vida que puedas y los marcadores de suministros. Centra tus ataques en la IA que ves. Hasta que no le quede un 40% de vida, Peace Walker utiliza siempre los mismos ataques. Uno con bombas de racimo que debes esquivar metiéndose entre sus patas, otro con lanzallamas con el que debes hacer justo lo contrario. Ten mucho cuidado con sus piernas, porque a veces te pisará y te quitará casi toda la vida. Después de atacar descansa, así que aprovecha para lanzarle misiles. Irá aumentando la velocidad de los movimientos hasta que cuando le quede menos del 40% añadirá tres ataques más. Uno con unos misiles que te marcan la cabeza, otro en el que te intenta golpear con sus brazos y un tercero en el que se pone a correr por todos lados para arrollarte. Huye lo más rápido que puedas cuando esto ocurra y ataca cuando pare. Cuando le ganes habrá un divertido vídeo con QTE. Fin del capítulo.

Persiguiendo a Peace Walker

En eso consiste el QTE. Peace Walker disparará misiles. Y tú, pulsando triángulo, harás que el caballo en el que vas corra más o menos deprisa. Pulsa el botón de tal manera que te quedes en un hueco en el que no cae el misil. También tendrás que esquivar unas ramas de árbol con la cruceta.

CAPÍTULO 3

EQUIPO

LAS CAJITAS

Otro clásico de la saga. No es un camuflaje, pero te permitirá pasar desapercibido. Las hay normales, pero también con armas. Los tanques de cartón son especialmente útiles. Te ocultas y además puedes utilizar armamento. Combinado con la MK.22 es una delicia.

INFÍLTRATE EN LA BASE SUBTERRÁNEA

En esta misión el enemigo está alerta, ten cuidado. En el primer mapa ve todo recto hasta ver a un soldado en un altillo a tu derecha y dispárale con tranquilizantes. Después baja por cualquier escalera. En la esquina Suroeste hay un preso que salvar. Después ve al Noreste y verás cuatro soldados. Acaba con todos como quieras, no vendrán más refuerzos.

En el segundo mapa hay varios soldados, pero están andando y son fácilmente evitables. Si hiciste saltar las alarmas, escóndete porque los soldados irán en un momento hacia el ascensor para arriba, donde estabas antes. Irán corriendo más hacia allí mientras tú avanzas, así que escóndete rápido. El tanque con aturdidor te podría servir en esta ocasión. Salva al preso que está antes de la puerta final.

En el tercer mapa hay tres enemigos con escopeta y uno al final con escudo. Los dos primeros están separados y no te darán problemas. El tercero con escopeta te costará más porque está al lado del que tiene escudo. Duérmeles desde lejos a los dos rápidamente cuando el segundo te de la espalda. Cerca de estos oirás a un preso, pero sólo lo podrás rescatar si juegas en cooperativo. Abre la puerta y habrá un vídeo. Si completas el QTE de esta cinemática sin errores conseguirás una ID Strangelove Card.

ESCAPA DE LA CÁMARA DE TORTURA

En esta misión, empiezas sin equipo. Además sólo puede hacerla Snake y si juegas en cooperativo terminará cuando un jugador muera. Antes habrá una cinemática en la que tendrás que machacar el botón que te digan varias veces o la barra de abajo a la izquierda bajará hasta que mueras. Cuando empieces estarás encerrado en una celda y mientras no salgas de ella seguirán llevándote a torturarte. Si te acercas al espejo podrás coger una sierra con la que forzar la cerradura pulsando los gatillos alternativamente. Hazlo cuando el soldado no esté mirando y después dirígete hacia el Este para ir hacia la salida. Ve a la que está al Sureste directamente sin que te vean y utilizando la vara eléctrica. Si te descubren te harán daño, pero utilizando el CQC consecutivo podrás acabar con ellos. En la esquina Noroeste hay raciones. Y hay un preso en una de las celdas del pasillo sur, pero ahora no tienes equipo así que olvídalo y vete para terminar.

VE AL HANGAR DE PEACE WALKER

Ve directamente al ascensor del fondo, hay un enemigo en el pasillo de arriba al principio que te puede ver. Dispárale con tranquilizantes. Cerca del ascensor hay otros dos, haz lo mismo con ellos.

de ametralladores enormes. A todas se las esquiva igual, corriendo. Pero ten especial cuidado con el cañón principal, sus disparos irán acercándote así que rueda cuando estén pisándote los talones las explosiones o estarás prácticamente muerto. Lo mismo cuando te marque como objetivo como hacía la Chrysalis. Si sigues las instrucciones que te dan por radio (destruir las gatling de las esquinas de la Coocon) las cosas serán más fáciles, pero también se tardará más tiempo. Nuestro consejo es que pases la mayor parte del tiempo caminando alrededor de él en la parte de abajo, cruzándote por debajo de él para esquivar el cañón y los marcadores pero con cuidado, porque puede aplastarte. El brazo mecánico también te hará mucho daño.

Ataca a la Cocoon continuamente a su IA hasta que, cuando le quede menos de un 40 % de vida Kaz te avise de que una de sus escaleras laterales ha descendido. Ve y sube a la Cocoon. Desde la primera planta hay otra escalera hasta la segunda, donde verás la IA a tu altura. Dale con el lanzamisiles o la ametralladora todo el tiempo que puedas. Cuando las gatling de los lados te apunten, acércate al lado de la IA, ahí no llegan, y dispara con la ametralladora. Cuando aparezca el marcador sobre tu cabeza, salta al piso inferior, te harás algo de daño pero evitarás tu muerte. Sigue subiendo y quitándole vida a la IA hasta que termines con ella. Recuerda que tienes que dispararle un rato más cuando hayas acabado y después entrar en la cabina para extraer piezas para tu Metal Gear Zeke. Así habrás acabado la misión.



CAPÍTULO 3

sur. Desde el tejado verás dos soldados, pasa de ellos Y ve hacia el Oeste. Entre tú y la salida sólo se interpone un soldado en el techo. Duérmele y ve hasta la siguiente zona.

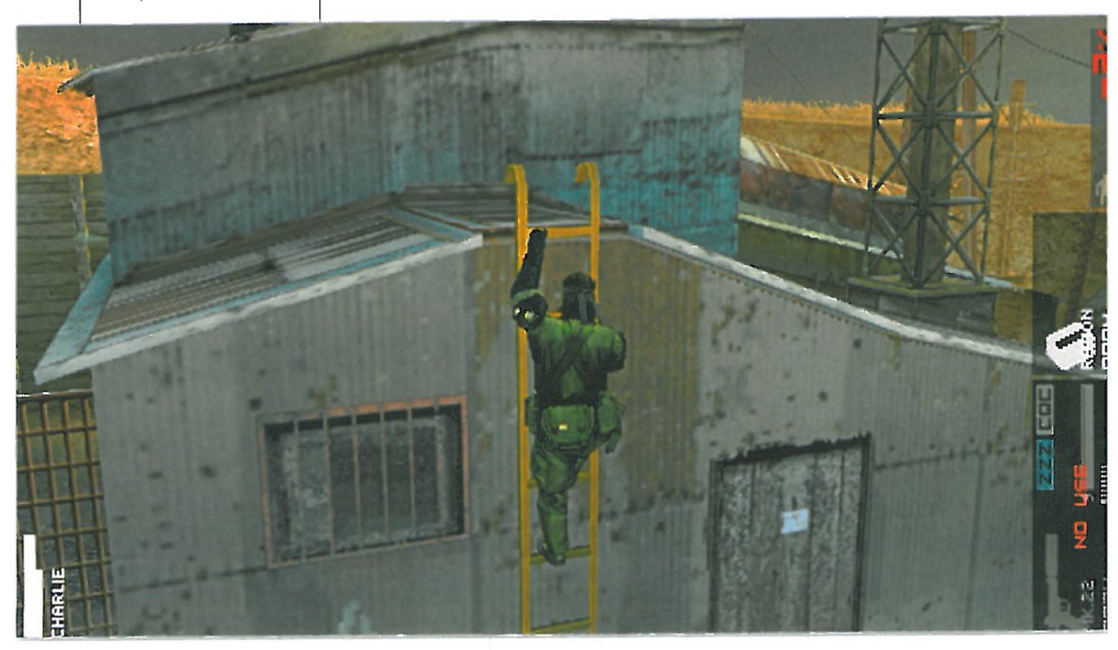
ELIMINA A LOS GUARDIAS

En esta misión no podrás atrapar a todos los enemigos, así que usa mejor la ametralladora y el lanzamisiles LAW, te vendrán bien. Si puedes, destruye las cinco unidades de secuestradores al principio con la ametralladora en autoapuntado. Después elimina a los francotiradores del fondo con el lanzamisiles. Sí, es matar moscas a cañonazos, pero mejor eso que tener que acercarte a ellos. Descubrirás su posición porque apunta con la mira láser. Cuando acabes con ellos comenzarán a aparecer grupos de enemigos desde las torretas, así que tú sigue con tu lanzamisiles (necesitarás apoyo) o intenta acercarte a ellos y usar los CQC consecutivos, aunque esto es más arriesgado. Lo mejor es usar el lanzamisiles para los que estén lejos y la ametralladora para los de cerca. Y siempre protegiéndote en las coberturas sin acercarte demasiado al lado en el que están las puertas desde donde salen los soldados. Cuando el contador de soldados restantes que hay a la izquierda llegue a cero habrás superado la misión.

COMBATE CONTRA LA COCOON

De nuevo, las armas no letales aquí no sirven de nada. Lleva un lanzamisiles, mucha vida y los marcadores de apoyo. Como ves, la Coocon está llena

CUIDA TU CAMUFLAJE
Arriba a la derecha hay un porcentaje siempre. Indica tu nivel de camuflaje. Si está por encima de cero no te pueden ver ni oír. Intenta mantenerlo ahí siempre.





estarás prácticamente muerto y verás que te lo va a lanzar cuando salga un marcador sobre tu cabeza. En todas las circunstancias, corre mucho y protégete sólo en la cobertura que te dan las paredes, adyacentes, las que están en medio las destruye. También te lanzará secuestradores. Son naves como la que atrapó a Amanda. Dispárales con la ametralladora en autoapuntado cuando se acerque pero desde lejos, porque al caer explotan. Si te atrapan, gira el stick analógico rápidamente para escapar o te harán mucho daño. Dispara a la Chrysalis cuando esté parada, antes de lanzarte los misiles, y siempre al centro, donde la IA. Es una batalla larga. Un disparo y a correr o los misiles te darán. Cuando le quede poca vida hará barridos con su brazo. Corre a una cobertura. Cuando le hayas quitado toda la vida y se pose en el suelo, ve corriendo y dispara a su IA. Mejor con el lanzamisiles. Date prisa o se regenerará un poco y tendrás que darle varias veces de nuevo. Después volverá a aparecer el minijuego de extraer bloques de IA. Has superado el segundo capítulo y ya puedes desarrollar el NVG nivel 2 y el C. GUSTAV.

Capítulo 3

VE A LA BASE DE LA MINA

Ve todo recto hasta el final. Te encontrarás un soldado fácilmente eliminable y más allá del montón de paja un preso. Después deshaz el camino hasTa la escalera de mano del principio, sube, y por los tejados ve hacia el

EQUIPO

Vara eléctrica

Tu último recurso si te quedas sin munición, ya que siempre la llevarás contigo aunque no la equipes. Lo malo, que sólo sirve para actuar con sigilo, es un arma no letal de contacto.

CAPÍTULO 2

EQUIPO

Recuperadores de vida

Además de las raciones hay otros alimentos que te devuelven vida, como el curry, los nachos o los refrescos. Para los enfrentamientos con los jefes equipa varios distintos y tendrás un buen colchón de curaciones.

Tras el video llegarás a las Ruinas de Xochiquetzal. Aquí los soldados ya no se esconden. Ve por el único camino que hay, sólo hay un soldado hasta cruzar la puerta. Desde ahí hay tres caminos, el más seguro es el izquierdo, así que ve rápido cuando el soldado no mire y sube por ahí. Además hay un preso cerca del único soldado de este camino. Cuando vayas a llegar a la salida y veas un soldado que mira hacia el Sur ten cuidado, no por ese, sino por el que se mueve de arriba a abajo en la zona central. Si le pillas cerca de tu zona podría verte.

CONSIGUE LA TARJETA DE IDENTIFICACIÓN

Antes de nada, como ves en Detalles de la misión, es importante que dejes un hueco libre en el menú de objetos para poder equipar la Tarjeta de Identificación. Desequipa la que te dio Huey.

Tienes que robarle la tarjeta a un soldado con chaqueta naranja que está en una zona en la que se oye a quetzales (el sonido es un curioso trino de pájaro; si no recuerdas cuál es, llama a Cécile con el códec). Su situación es aleatoria, pero existen muchas posibilidades de que se encuentre en el primer mapa, al que llegaste justo después de la misión del Pupa. En las zonas hay más o menos los mismos enemigos, alguno menos, y están en los mismos sitios, así que no deberías tener problemas. Eso sí, guarda dos Fultons, uno para un preso que hay en la primera zona, en el saliente que había en el lado Suroeste del mapa, justo por encima del camino; otro para el soldado de naranja. Para llegar hasta éste aplica los consejos que te hemos ido dando. Ve despacio, con los ojos muy abiertos y siempre por un lado del mapa. La mayoría de los enemigos te darán la espalda cuando deshagas el camino, así que puedes aprovechar y dejar inconscientes a todos los que puedas. Al volver será más difícil. Cuando veas al soldado de naranja, noquéale, y coge su tarjeta. Después vuelve al laboratorio. Cuando llegues te espera una cinématica, el mismo minijuego que cuando acabaste con el Pupa y después, en el siguiente video, realizar un QTE. Fin de la misión.

COMBATE CONTRA LA CHRYSALIS

Ya sabes el equipo que tienes que llevar. Mucha vida, suministros y lanzamisiles. Éste enemigo es un poco más fácil que el Pupa, sobre todo si has conseguido desarrollar el lanzamisiles Tierra-Aire FIM-43, con el que será más fácil darle. Si no, no desesperes. Fallarás alguna vez, pero con los suministros deberías de tener suficiente munición. Sus ataques son la ametralladora, la mira láser y otro con misiles que es devastador. Con ese



los ataques con bombas y ametralladora. El helicóptero te lanzará ráfagas de balas fácilmente esquivables, pero ponte bien a cubierto cuando grite el capitán porque te lanzará misiles que te pueden hacer mucho daño. Quítale un 30% de vida al capitán y aparecerá. Ya sabes. Zúmbale con un lanzamisiles y acabarás con él. Pero ten cuidado porque ahora moverá el helicóptero muchísimo más. Estate atento porque puede aparecer por cualquier lado.

DIRÍGETE AL LABORATORIO

En esta misión es necesario que lleves contigo la Tarjeta de Identificación. Empiezas en el mapa del helicóptero, ve al Noroeste hasta la siguiente zona. Aquí vuelve a haber enemigos camuflados. De nuevo, lo mejor es que vayas todo el rato despacio y pegado a la pared derecha. Cuando desde ésta pases por el segundo muro perpendicular, fíjate en una hierba de un verde más intenso al lado de la escalera derecha. Es un soldado, en total hay cuatro en esta zona. Dispárale sin autoapuntado desde lejos con la pistola de tranquilizantes varias veces y le dormirás. Ya puedes pasar a la siguiente zona. Sigue la misma estrategia, ve por la derecha. Aquí verás algún soldado escondido detrás de un árbol, pasa de él y de los demás si los ves, son cuatro, no te verán si vas por la espalda. En la sala derruida del lado derecho (el lado Sur), también verás un preso. Sigue pegado a esa pared hasta que alcances la salida Este.

CUIDADO CON LAS INSPECCIONES
Cuando has noqueado o dormido a un enemigo puedes sacarle objetos pulsando el botón de acción. Pero ojo, porque cada vez que le inspeccionas pierde una estrella de desmayo o una Z de sueño, por lo que acabará recuperando la consciencia. Si lo hace, no dejes que de la alarma.

CAPÍTULO 2

En la cinématica tendrás que ir camión por camión hasta encontrar las cabezas nucleares. Mira primero el 63824 para reclutar a Hideo Kojima como aliado en la Mother Base. El camión que buscas es el 64779. Mira todos los demás antes, algunos son curiosos.

COMBATE CONTRA EL PUPA

Si ya has desarrollado distintos alimentos (nachos, curry...), equípate con todos, así como con el lanzamisiles, la ametralladora, las bombas y por supuesto el Marcador de suministros de apoyo, esto es fundamental. Las armas no letales no son efectivas. Si te subes en uno de los tres altillos evitarás la mayoría de sus ataques de ametralladora y las embestidas. No así las descargas, que las podrá lanzar a todos lados, directamente hacia Snake o con los pararrayos. Cuando suene la canción principal del juego irá a descargar, así que cúrate y elimina los pararrayos. Cuando se pare dispárale con todo lo que tengas, especialmente con misiles, y pide suministros, todos los que puedas, los necesitarás. No te preocupes por el heroísmo en estos momentos. Justo después tendrás que completar un minijuego en el que tienes que extraer placas de colores. Tras eso, habrá acabado la misión. Ahora puedes desarrollar la MK 22 hasta nivel 3.

CAPÍTULO 2

VE AL BOSQUE NUBOSO

Recuerda cambiar tu equipo para esta misión, utiliza lo que mejor te vaya para misiones normales (pistolas tranquilizantes, indicador periférico...). En en esta zona hay enemigos ocultos. El primero, detrás del primer árbol grande que te encuentras en la zona más amplia. Más adelante, antes del espantapájaros, hay otro escondido en un árbol a la derecha. Si saltas el obstáculo de la derecha y rodeas el árbol estarás a su espalda.
En la siguiente zona, aquí hay varios enemigos tumbados en el suelo. Si te pegas a la pared derecha llegarás sin problemas a la siguiente zona, nadie te verá. Al cruzar habrás terminado la misión tras un vídeo.

COMBATE CONTRA UN HELICÓPTERO DE ATAQUE: MI-24A

La táctica es similar a la de otras ocasiones. Primero elimina a los soldados, después acaba con el jefe con un lanzamisiles cuando asome. Como siempre, coge obviamente el lanzamisiles, toda la vida que puedas y los Marcadores de suministros. Hay unas cuatro o cinco tandas de refuerzo y unos 20 soldados en total, así que igual te resulta más fácil acabar con el helicóptero con todos los enemigos dentro. Si no te apetece, aguanta

EQUIPO

GVN

O gafas de visión nocturna. Si puedes conseguirlas antes del capítulo 2 te serán muy útiles, ya que podrás ver a todos los enemigos camuflados sin dejarte los ojos. Si no, cuando las consigas podrás retomar estas misiones o cualquier adicional de la misma zona y no tendrán nada que hacer contra ti.

equipado. Empiezas en la pantalla anterior a la que estabas antes, donde había varios presos y tienes que deshacer el camino. En la fábrica, ten cuidado al bajar por las escaleras de mano, hay soldados. Donde los francotiradores ahora sólo hay uno, el que está más al Sur, y descendiendo lo demás es similar a como era antes. Ve por el atajo hasta la aldea. Un poco más arriba está el muro que tienes que destruir. Sube y ahí tendrás que noquear a un soldado que está cerca de la pared. Coloca la C4, aléjate un poco y detónala. Rápidamente equípate con la ametralladora porque vendrán muchos soldados. O si no aléjate mucho a una zona donde no haya nadie para evitar el enfrentamiento, al Sur. Cuando esté todo tranquilo, sigue al Norte y habrás cumplido la misión.

INFÍLTRATE EN LA BASE DEL CRÁTER

En el puente usa auto apuntar para dormir al enemigo del otro lado. Los de abajo puedes esquivarlos sin problemas y pasar al otro lado. En la siguiente zona usa una caja para ir por el camino izquierdo y salva a la prisionera. Puedes dormir a los enemigos de abajo o pasar de ellos hasta la siguiente zona.

En el mapa tres hay un soldado abajo y dos arriba. Es un poco complicado pasar sin que te vean. Elimina al soldado de abajo yendo por la pared derecha y después atrae a uno de los de arriba para que baje y eliminarle. Así ya podrás subir, acabar con los dos que hay sin que te vean y salvar al prisionero que está bajando por la escalera de mano.

ELIGE UNA BUENA INDUMENTARIA

No vale cualquiera en cualquier situación. Cuando vayas a preparar la misión tendrás varias opciones, y cada una te señala la capacidad de camuflaje en determinados entornos que tiene ese traje. Observa donde vas y decide.



CAPÍTULO 1

EQUIPO

LAW

Los lanzamisiles que más usarás en el juego. Estos u otros como los FIM-43 o los C.Gustav serán fundamentales en cualquier enfrentamiento contra un jefe. Que no se te olviden.

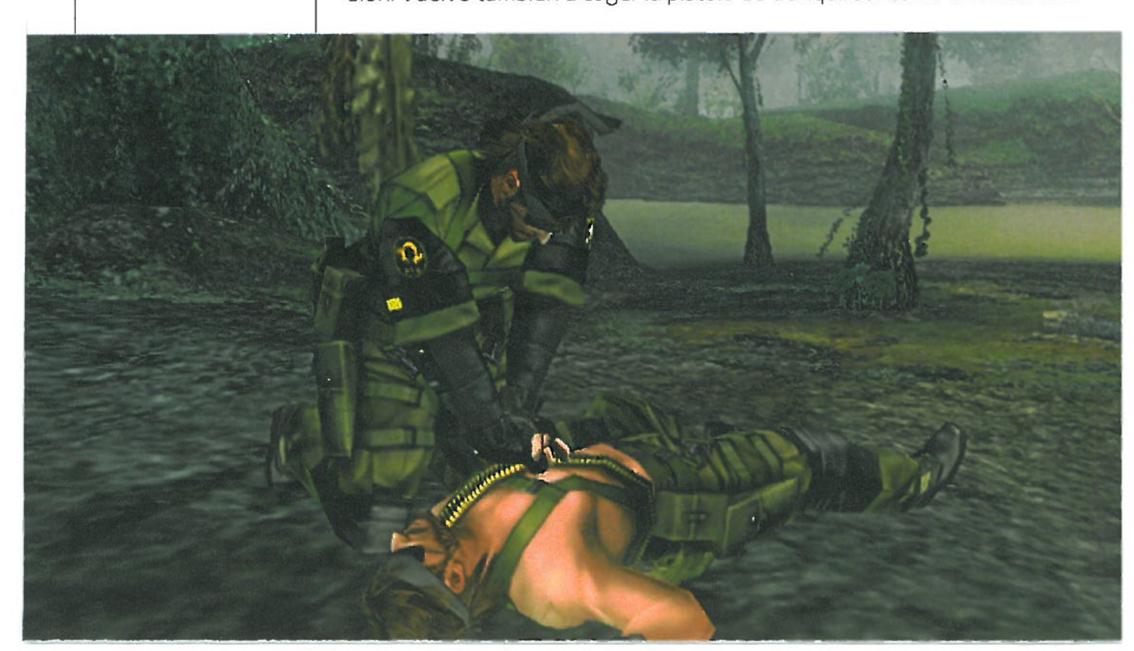
radores, te pueden ver fácilmente. Usa la pistola de tranquilizantes para dormirlos y antes de entrar en la fábrica coge al preso de la derecha del camino. Dentro hay dos prisioneros de guerra y tres soldados. En la sala de la izquierda hay un prisionero y en el área bajo techo, otro. Sálvalos y utiliza la pistola de tranquilizantes con todos los soldados para facilitar las cosas. Después sube la escalera de mano y sal por la puerta para bajar las escaleras que te conducen a tu destino.

COMBATE CONTRA UN TANQUE T-72U

Te recomendamos que lleves el LAW y la ametralladora, así como el marcador de suministros si ya has conseguido desarrollarlo. Es verdad que puedes optar por el sigilo y, sin que te vean ir durmiendo a los enemigos con la pistola, pero te expondrás mucho al acercarte. Es mejor ir a por todas. Saldrán unos diez soldados en tres tandas de refuerzo (esto es lo más probable, pero es aleatorio). Lo mejor es cubrirse detrás del vagón tumbado, que es la única cobertura que te protege de verdad de los misiles del tanque. Igual que con el vehículo blindado, necesitas eliminar a todos los soldados y quitarle un 30 % de vida al tanque para que el jefazo asome la cabeza. Cuando lo haga, lánzale un misil de los tuyos y adiós.

DESTRUYE LA BARRICADA

Tal y como te sugiere Kaz antes de empezar, debes llevarte C4 a esta misión. Vuelve también a coger la pistola de tranquilizantes si la habías des-



RESCATA A CHICO

En el primer mapa ve por el muro izquierdo y noquea a los dos enemigos que te encontrarás. En la zona siguiente ve también por la izquierda y evitarás a los francotiradores. Hay además un preso. En el tercer mapa, la aldea, hay cuatro casas con casas azules. Verás que en el mapa las puertas están marcadas en amarillo. La ubicación de Chico es aleatoria, pero la probabilidad de que esté en la casa más al Norte o la que está más al Este es más alta. Hay dos soldados en la calle central y uno en cada calle lateral. Ve con cuidado.

PERSIGUE EL TREN DE LA SELVA

Ahora tienes la Caja de amor en el inventario, muy útil para ocultarte y otras cosas. Para esta misión te recomendamos que lleves el MK22 así como la caja. Empiezas esta misión en la aldea. Si miras el mapa verás que hay una salida en la parte derecha. Coge la caja, déjala pegada a la pared que te impide el paso y súbete encima de ella para pasar al otro lado. Estarás en la entrada de la fábrica. Al pasar hay dos enemigos así como dos prisioneros. Haz lo propio con cada uno. Continua recto por la pared y después realiza una maniobra CQC al enemigo que está cerca, más adelante. Hay dos camiones. Ejecuta a los dos enemigos que están cerca de ellos y salva al prisionero que está en la ubicación cercana al primero. Ten mucho cuidado con los enemigos que hay por encima de tu altura, los francoti-

EL TRUCO DEL RUIDO

Uno de los más viejos de la saga. Pégate a la pared y da unos toquecitos. Así atraerás a un soldado a una posición más retirada donde acabar con él más fácilmente.

CAPÍTULO 1

EQUIPO

MK.22

La pistola de tranquilizantes. Al igual que el sistema Fulton, es indispensable para los intereses de tu Mother Base. Permite incapacitar a un enemigo sin matarlo pero sin arriesgarte a acercarte y que te vea. Normalmente hacen falta tres tiros para dormir a un hombre. Pero si le das en la cabeza con una será suficiente.

En el siguiente mapa sólo hay un par de soldados. No te verán si vas de cuclillas y despacio. Y en el que va a continuación, en la orilla del pantano, ve pegado a la pared derecha y si hace falta duerme al que pasa cerca de ti. No tendrás ninguna dificultad más hasta llegar a la salida.

PERSIGUE A AMANDA

Recorre todo el camino mientras utilizas el sistema Fulton con todos los soldados que te encuentres. Nada más empezar, en el cobertizo de barcos, donde la ametralladora fija, si subes a la segunda planta conseguirás las especificaciones para desarrollar la granada aturdidora.

Después, rápidamente y de cuclillas ve corriendo hacia el camino izquierdo. Ahí, puedes ir hacia arriba o hacia abajo, el pantano o la selva. En el primero hay un soldado, en la segunda dos. Tú eliges. En el primer mapa, noquea al primer soldado cuando vas hacia el puente. Hazlo cuando te de la espalda. Puedes atacar al soldado que hay en el puente directamente o pasar por un lado sin que te vea.

En el siguiente mapa, noquea a los soldados que hay cerca del río. Así podrás coger el documento secreto en la orilla. Continuando, la zona se estrecha y los enemigos te pueden ver, usa la pistola de tranquilizantes y si vas desde esa zona por la izquierda el último soldado te dará la espalda. Ya sabes lo que hacer.

Has llegado al último mapa, la fábrica de Bananas. Corre de cuclillas hacia el primer enemigo para noquearle, el que ves en frente. Duerme al enemigo que hay dentro del edificio de la izquierda con un disparo en la cabeza. Sube y acércate al que hay más allá de la cerca y realiza un noqueo al que está cerca de la valla. Hay varios prisioneros. Uno en la bodega del jardín, y otro en el almacén dentro del edificio junto con un documento secreto (cuidado con el enemigo que hay cerca). Por último, hay un camuflaje nuevo en la sala al lado de la salida.

COMBATE CONTRA UN VEHÍCULO BLINDADO: LAV-TYPE G

Para tu primer jefe te recomendamos que lleves el MK22 y el lanzamisiles LAW. Irán saliendo soldados que puedes eliminar con el lanzamisiles, la ametralladora o las granadas. Van apareciendo más, pero su número es limitado. Mantente en la cobertura del centro y siempre protegido de los ataques del vehículo blindado mientras atacas a los soldados. El capitán aparecerá cuando ya no haya más soldados y al vehículo le hayas quitado un 30 % de la vida. Entonces al jefe puedes eliminarle utilizando un misil, guárdate uno para él y habrás acabado. Además, el vehículo te lo quedas.

PRÓLOGO

Paso a Paso

La historia principal de *Peace Walker* está dividida por misiones. Desde el menú principal podrás acceder a ellas. Son misiones normalmente cortas y que puedes jugar tantas veces como quieras para conseguir cosas que no cogiste la primera vez, atrapar más soldados, presos o simplemente por placer. Eso sí, el orden de éstas la primera vez que juegas siempre es el mismo. Una misión desbloquea la siguiente siempre.

PRÓLOGO

INICIO / INVESTIGA EL CENTRO DE SUMINISTROS

Esta misión es sólo para Snake y para un jugador. Tras el entrenamiento en la playa con el CQC alternativo, estarás en la Playa del Alba. Tienes que ir recto, hasta la valla del fondo. Por el camino podrás hacer algunas prácticas con armas. Para seguir tienes que reventar la valla con una granada. Cruza el mapa dos por la carretera. En el mapa tres, ve a lo largo del muro izquierdo y noquea al soldado. Después, sube por la escalera con cuidado de que no te vea el enemigo de la escalera hasta la salida. No te apresures en ningún momento y utiliza la pistola con tranquilizantes cuando lo necesites. Tras alcanzar la salida habrá una cinemática en la que tendrás que superar un QTE. Muchas las tienen, pero no son difíciles. Aparece siempre el botón que tienes que pulsar remarcado sobre fondo rojo. Simplemente tienes que tener reflejos.

Después de esta misión ya podrás utilizar la Mother Base. Utiliza mejor el asignado automático de personal. Eso sí, a Miller mejor mándale a I+D al menos al principio. Las cosas serán más fáciles.

Cuidado con el QTE de la escena cinemática, hasta que no lo realices correctamente no podrás continuar. Has acabado tu primera misión.

CAPÍTULO 1

CONTACTA CON EL COMANDANTE SANDINISTA

En esta misión si te descubren no llegarán refuerzos enemigos, así que puedes rescatar a todos los soldados con el sistema Fulton sin problemas y sin matar a nadie. No tendrás problemas si los soldados entran en alerta. En el mapa 1, noquea a los dos soldados. Esta zona es buena para practicar el tempo del noqueo a la vez pulsando el botón de acción, aquello que te enseñaron en la playa y que es muy útil cuando te ves rodeado de varios enemigos. En este mapa ve recto hasta la salida, no hay problemas.

EQUIPO

Sistema de rescate Fulton

Es uno de los objetos más importantes del juego. Salvo en los enfrentamientos contra jefes siempre tienes que llevarlo. Su función es rescatar a presos y soldados enemigos cuando estén inconscientes o dormidos para que engrosen tus filas de MSF. Procura agotar siempre tus Fulton, pero deja un par por si acaso encuentras algún preso que salvar.



Todo cooperativo
Peace Walker está desarrollado para que puedas jugar en cooperativo todas las misiones excepto la primera. Juegues sólo o en compañía puedes aplicar los mismos consejos que te damos durante la guía. Solo que también necesitarás un poco de coordinación.

Reclutar

Tras la misión "Combate contra un helicóptero de ataque: Mi-24A" conseguirás la opción reclutar. No sólo tú cazas y raptas soldados, sino que hay gente que voluntariamente se presta a formar parte de tu equipo. Para poder acceder a esta opción necesitas conexión a Internet, ya que el número de soldados depende de la zona en la que te encuentres. Cuando accedas al menú se habilitarán una serie de misiones que consisten en probar a los reclutas, atacarles y dejarles inconscientes. Si la superas, todos esos soldados se unirán a ti. La primera, por ejemplo, es en la playa, en la que antes de que llegue el crono a cero tienes que utilizar el agarre para que todos vean las estrellas. Esta es una gran técnica para conseguir muchos compañeros de armas a la vez, aunque no podrás abusar. Si estás en tu casa y la realizas bastantes veces terminarán por no llegar más reclutas. Tendrás que esperar un rato a que aparezcan.

Intercambio de soldados y entrega de objetos

Puede que andes corto de médicos y te sobren soldados o que quieras un objeto en especial que no consigues. Pues *Peace Walker* te da la opción de Intercambiar soldados o regalar y recibir objetos. Simplemente contacta con otro jugador para hacer un cambio o deja lo que te apetezca en la red para que se lo lleve quien quiera.

- **Conseguir información adicional sobre la misión:** Concretamente en "Detalles de la misión" dentro del menú de selección de misiones, tales como consejos sobre equipo recomendado o principales peligros. Son realmente muy útiles.
- **Mejorar la calidad de los suministros y ataques de apoyo:** Cuando consigues este departamento conseguirás que tu equipo te ayude lanzándote suministros cuando te falten objetos, munición o ataque a tu enemigo. Esta ayuda es indispensable en los enfrentamientos con los jefes. A más nivel del servicio de inteligencia más y mejores serán los ataques y suministros que te lancen.

Operaciones Exteriores

Tras la misión "Combate contra el Pupa" conseguirás para la Mother Base esta opción. MSF vive de los ingresos que consiguen tus soldados luchando por todo el mundo. Al desplegar el menú, verás una serie de conflictos a los que puedes mandar a tus soldados. Puedes enviar hasta ocho unidades entre soldados y vehículos. Estos últimos los consigues enfrentándote a ellos en las misiones principales o secundarias (el primero es el blindado LAV Type-G) siempre y cuando no los destruyas. Son realmente muy potentes. Puedes tener hasta ocho equipos luchando a la vez. Simplemente asigna un equipo y lánzale al ataque. Cuando vuelvas de tu siguiente misión sabrás el resultado.

Si salen victoriosos te traerán PMB, objetos valiosos y a veces nuevos reclutas. Además ganarán experiencia. Eso sí, calcula las posibilidades que tienen (cada conflicto tiene un nivel de dificultad). Algunos pueden llegar heridos y pasarán unos días en la enfermería, pero si les matan les perderás para siempre.

Metal Gear Zeke

Podrás empezar a desarrollar tu propio Metal Gear después de la misión "Ve al Bosque Nuboso". Cuando derrotes a una IA habrá un minijuego en el que tienes que robar unidades de memoria para construir a Zeke. Las hay de diferentes funciones (desplazamiento, motor, patas, cabeza) y necesitas tener un número determinado para desarrollarlo. Además de éstas, podrás conseguir piezas especiales que proporcionarán a tu IA armamento y habilidades muy potentes, como la propulsión o el cañón de riel. Para conseguir crear a Zeke necesitarás derrotar a las otras varias veces y cuantas más lo hagas más fuerte será y más habilidades tendrá. ¿Y para qué sirve Zeke? Es una sorpresa...

Salva a los presos

La razón principal por la que hay que rescatar a todos los que puedas es porque normalmente tienen grandes cualidades. No llegan a la altura de los personajes principales, pero por lo general son mucho mejores que los soldados que raptas.

Piezas opcionales

Zeke llevará las piezas principales que le hacen ser un Metal Gear pero también puede conseguir otras que le harán aún más fuerte. Éstas son las unidades de propulsión, el radomo, el blindaje adicional y los cañones de riel. Se consiguen igual que las otras.

M. BASE

Tus mejores aliados
Sin duda, los miembros más importantes de la Mother Base son los personajes principales del juego. Un ejemplo, Huey es muy bueno en I+D y Chico en Inteligencia. Kojima, sí, Hideo Kojima, es perfecto para el Equipo Médico o el de Inteligencia.

I+D

Probablemente es el departamento más importante, aunque sin los demás no funcionaría. Su principal función es descubrir equipo y accesorios nuevos que te ayudarán en tus misiones y desarrollarlo. Cada equipo y arma necesita de un nivel determinado para ser desarrollado (o algunos documentos especiales que consigues después de algunas misiones), por lo que cuanto más alto sea el nivel del equipo de I+D mejor será tu equipo. Además, cuanto más nivel tengas los desarrollos serán más rápidos.

COMEDOR

El equipo de comedor se habilitará después de la misión "Perseguir a Amanda". Sus funciones son éstas:

- **Mantener alta la moral del grupo:** Existe un porcentaje justo debajo de los PMB. Ese porcentaje es el estado anímico de la MSF. Si es mayor que 100% todo el personal rendirá por encima de sus posibilidades y si es menor, por debajo. Cada soldado nuevo reduce un poco el porcentaje, por lo que debes elevarlo asignando personal al comedor.
- **Mejorar la calidad de las raciones:** El equipo de I+D no desarrolla los elementos de recuperación (raciones, curry, refrescos, nachos...) sino que es el equipo médico. A mayor nivel, más y mejores regeneradores de vida podrás desarrollar y llevar después a tus misiones.

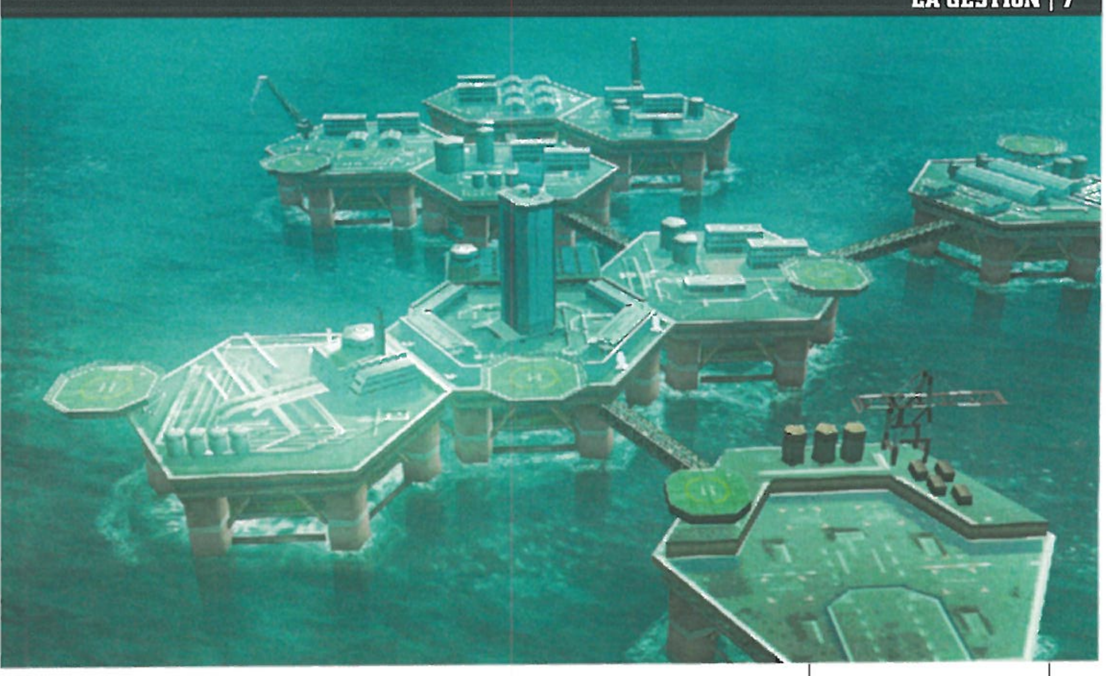
EQUIPO MÉDICO

Después de la misión "Combate con un vehículo blindado: LAV-Type G habilitarás el Equipo Médico en la Mother Base. Sus funciones son éstas:

- **Aumentar la resistencia de tu personal:** Algunos de los soldados que van a las Operaciones Especiales llegan heridos y algunos de los que reclutas tú en las misiones también. Cuanto nivel tenga el equipo médico menos soldados llegarán heridos
- **Curar a los enfermos:** Los que sí enferman o quedan heridos pasan a la enfermería, por lo que abandonan temporalmente sus funciones. Estos se curarán más rápido si el nivel del Equipo médico es alto.
- **Desarrollar mejores tranquilizantes:** Es lo mismo que el Comedor con las raciones, pero con todas aquellas armas no letales que duermen a los enemigos.

INTELIGENCIA

Después de la misión "Rescata a Chico", habilitarás en la Mother Base tu equipo de inteligencia. Sus funciones son:



- **Reclutarles en las "Operaciones Especiales":** Esta opción la explicaremos luego pero, cuando tus mercenarios acudan a conflictos por todo el mundo en ocasiones traerán consigo nuevos reclutas.
- **Reclutarles con la opción "Reclutar":** También la explicaremos luego. Los soldados a veces llegan hasta las áreas cerca de la base para probar si eres un líder digno y unirse a ti.

Una vez que tenemos gente, es hora de asignarla a distintas funciones. Cada persona que mandes a un equipo hará que el nivel de éste suba:

UNIDAD DE COMBATE

Estos son los soldados que están en primera línea, los que se enfrentan de cara a todos los peligros. Sus funciones son:
- **Proporcionar poder financiero:** Cada soldado que asignes a este departamento te dará PMB, que son los puntos que gastas cuando desarrollas equipo o armamento.
- **Jugar algunas misiones adicionales:** Algunas de ellas no las puedes realizar con Snake, sino con alguno de sus acólitos.
- **Participar en las Operaciones Especiales:** No las juegas directamente, sino que mandas a los miembros del equipo a estas misiones que te proporcionarán objetos, reclutas...

Asignando reclutas

Cada soldado tiene una serie de características que se resumen en más o menos pericia para cada uno de los departamentos. Obviamente, cuanto mejor sea en determinado soldado más beneficiado se verá el grupo. Mantén un equilibrio, que más o menos todos los departamentos estén a la par excepto I+D, que debe estar por delante. Puedes asignar tú a los soldados manualmente, pero si no te apetece simplemente dale a autoasignar. Lo harán por ti y el resultado será muy satisfactorio.

Mother Base

Obviamente, la campaña principal es el mayor atractivo del juego. Pero ***Metal Gear Solid: Peace Walker*** es mucho más. Uno de sus principales alicientes es el Mother Base. En el año 1974 Snake es el líder de Mercenarios Sin Fronteras (MSF), una organización con ánimo de lucro que viaja por todo el mundo participando previo pago en guerras (pero siempre con los buenos eh, buena ética ante todo). Y como jefe, será tu cometido gestionarla.

Aparecerá tras la primera misión del juego, el prólogo. Son muchas las cosas que puedes hacer en la Mother Base y todas repercutirán de una manera u otra en las misiones. Durante ellas raptarás soldados o salvarás presos que, junto con algunos de los personajes secundarios del juego pasarán a engrosar la lista de mercenarios a tu disposición. A esos mercenarios podrás encargarles que hagan determinadas misiones secundarias (los controlarás tú), que vayan por su cuenta a luchar por todo el mundo, que se encarguen de desarrollar nuevo equipo y armamento, que se ocupen de la enfermería o el comedor... Incluso podrás intercambiarlos por otros con tus amigos. Son muchas las posibilidades y cuanto más evoluciones tu Mother Base menos dificultades te encontrarás durante el juego. A continuación tienes todas las opciones posibles desgranadas así como una serie de consejos para el buen funcionamiento de tu organización.

Personal

Lo primero que hay que tener en cuenta si se quiere crear un buen ejército es que se necesita gente. Tienes que reclutar soldados. O raptarlos. O rescatarlos. Existen principalmente tres maneras de conseguir personal para tu equipo:

- **Durante las misiones principales o secundarias:** En tu equipo hay algo que siempre debes llevar, el sistema de rescate Fulton. Se trata de unos cuantos globos de helio, o algo parecido, que son capaces de elevar en el aire a una persona para que la coja un helicóptero de tu organización y lo lleve a la Mother Base. Da igual si son prisioneros o soldados enemigos. A los primeros los encontrarás atados en determinados puntos de las misiones. A los segundos tienes que dejarles K.O., dormirles o dejarles malheridos (antes de que mueran, cuando aparece la calavera roja sobre su cuerpo) y utilizar un Fulton. También se añadirán a tu equipo.

Evoluciona tu base

Ha medida que MSF crezca necesitarás una base más grande para dirigir tus operaciones. Es curioso ver cómo de vez en cuando tus aliados construyen nuevas plantas en medio del mar. Pulsa triángulo en el menú de la Mother Base y la verás bien.



ONAGE OPERATIONS

GEAR SOLID®

WALKER

EL REY DE LA INFILTRACIÓN VUELVE A DAR GUERRA. PERO YA NO ESTÁ SOLO.

The Boss ha vuelto, y esta vez el conflicto está en América Central. En plena Guerra Fría, Snake debe investigar qué es lo que está pasando en Costa Rica. Allí, alguien está reuniendo unas potentes armas nucleares que pueden desatar una guerra entre Estados Unidos y la U.R.S.S., una guerra que podría acabar con la humanidad.

Snake se adentrará en las selvas tropicales de Centroamérica para investigar qué es lo que está ocurriendo. Conocerá a rebeldes que luchan por sus ideales contra el gobierno, tratará con científicos capaces de desarrollar mechas con capacidad nuclear y le volverán a visitar los fantasmas del pasado.

Todo mientras se infiltra en todo tipo de lugares sin ser descubierto, salva a presos y acaba con los enemigos, ya sea a tiros o por la espalda. Se enfrentará también a robots gigantes duros de pelar. Y todo ello lo podrá hacer sólo o en compañía, gracias al cooperativo que incluye el juego.

En esta guía te desgranamos paso a paso la aventura para que la superes sin problemas, te damos todos los consejos para gestionar tu propio ejército adecuadamente y te traemos todos los secretos. Imposible mejorarlo.



Por D. Navarro

TACTICAL ESP

METAL

PEAC







CONTENIDOS


KONAMI
"LA PAZ TIENE UN PRECIO: EL SACRIFICIO DE UN HÉROE."
A HIDEO KOJIMA GAME
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
A LA VENTA
EL 17 DE JUNIO
METAL GEAR SOLID
KONAMI
18
www.pegi.info

Las Guías

MARCA player

EXCLUSIVA PARA
SONY PSP

TODA LA AVENTURA,
PASO A PASO

GRANDES CONSEJOS PARA
GESTIONAR TU EJÉRCITO

ELIMINA A LOS JEFAZOS
SIN PROBLEMAS

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

